LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

LAS CARTAS SOBRE LA MESA

MÓDULOS

PENDRAGÓN

MUTANTES EN LA SOMBRA

STAR WARS

AYUDAS

ANIMALES PARA AQUELARRE

Y ADEMÁS

ENTREVISTA CON RICARD IBÁÑEZ

CONSULTORIO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y ROLEMASTER

PRESENTACIÓN DE TRIUMPHANT FOX Y RING OF FIRE



44

BIMESTRAL • 395 Pta

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

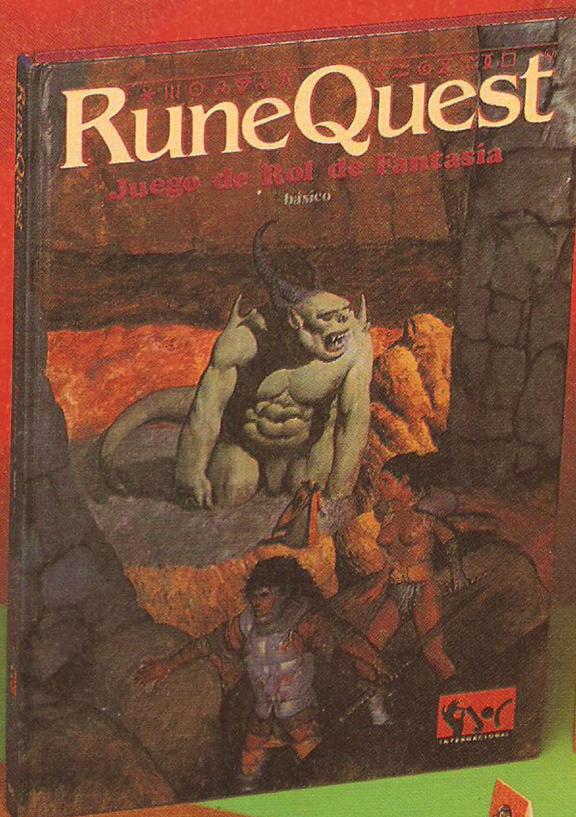
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.













Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc

Jornades de jocs de rol i simulació

CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona

LÚDIC 3

IL·LUSTRACIÓ: MAX

Dia de Joc

31 març - 1·2 abril

Dia de Joc

31 marzo - 1·2 abril

ILUSTRACIÓN: MAX

Jornadas de juegos de rol y simulación

CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona



Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc

LÚDIC 3

SUMARIO

Lider 44
Noviembre 1994

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea
Secretario de Redacción: Jordi Cánovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Ricardo Blasco, Joan Parés, Óscar Estefanía, Víctor Escós, Jordi Albí, Salvador Tintoré, Ignacio Sánchez, Jordi Carrión, Christian Rubio.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Jordi Cánovas
Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 346 53 62
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1.973

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

NOVEDADES NACIONALES

Cronópolis

Ya tienes a tu disposición *Midgard*, suplemento de *Universo* dedicado a los vikingos. Esta ampliación del juego multiverso de *Cronópolis* recoge una parte documental en la que se explican las peculiaridades de esta cultura nórdica que atemorizó a Europa entre los siglos VIII y X, haciendo un especial hincapié en sus creencias religiosas y mitológicas.. Así mismo, esta parte contiene las listas de hechizos para los personajes magos o sacerdotes de esta ambientación, las reglas de navegación (aspecto fundamental en la vida de los vikingos) y la explicación de como adaptar a nuestros nuevos PJs las reglas de Equilibrio Mental. Esta parte de documentación ocupa aproximadamente la mitad del libro. El resto de las 106 páginas que los componen está ocupado por 6 aventuras que al final se constituyen en una campaña en la que los PJs deberán evitar la llegada del Ragnarok (fin del mundo a la vikinga, el gran conflicto entre dioses buenos y malos). Una trama emocionante, cuyo final puede plantear problemas al máster. Si los PJs fallan en su cometido, o el árbitro de la partida se saca un as de la manga o se le ha acabado la ambientación (ya se sabe, el fin del mundo suele ser algo definitivo). Sin embargo, *Midgard* también puede ser una experiencia curiosa, al jugar con unos PJs que no sólo no temen a la muerte en combate, sino que además la buscan enfervorizadamente. Donde antes tu personaje debía retirarse, en esta ambientación deberá quedarse y resistir hasta el final. Y cuanto más poderoso el enemigo, mejor. Si mueres en combate, vas directamente al Valhalla (el cielo de los nórdicos), y si le vences te convertirás en un guerrero famoso al que todos admirarán.

AGENDA

Barcelona, del 11 al 13 de noviembre

GEN CON 94

Drassanes de Barcelona.
Organiza *Ficomic* (responsables de la organización del Salón del Cómic), con el patrocinio de *TSR, Zinco* y *Borrás*. *AD&D* y *D&D*.
Precio de la entrada: 400 pesetas (1.000 el abono).

Madrid, del 14 al 18 de noviembre

JORNADAS DEL CLUB ALAS DE DRAGÓN

Asociación Cultural de la E.U.T.I. Aeronáutica.
Partidas varias y entrega de los Premios Excálibur.
Más información, Club Alas de Dragón, plaza Cardenal Cisneros, 3.

Algorta, 14 al 19 de noviembre

VI EDICIÓN CERTAMEN DE MAQUETISMO HOBBIES GUINEA

Plazo para presentar las obras que entren en el concurso. Estas deberán ser entregadas en *Hobbies Guinea*, Avenida Basagoiti 64, Algorta (para más detalles consulta nuestra sección Actualidad).

Sant Cugat del Vallés (Barcelona), 19 y 20 de noviembre

III TORNEO DE MINIATURAS ROGER DE FLOR

Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallés
Organiza la asociación de simulación histórica Team S.N.A.F.U.
Torneo internacional de miniaturas medieval y de antigüedad, bajo las reglas de la *WRG* septima edición. Las listas oficiales y la puntuación se realizarán según el sistema suizo. La competición tendrá dos grupos diferenciados, medieval y de antigüedad, con unos 20 participantes por grupo. Público, entrada libre.
Para más información, telefonear a Eduard Ortega (93-674.43.63), Xavi o Albert Cava (93-589.36.03) o David Bajona (93-674.76.17).

Barcelona, 10, 11 y 12 de enero

II JORNADAS CLUB KRÍTIK

Casal de Joves de Les Corts, c/ Masferrer 33-35.
Partidas abiertas, torneos de *AD&D* y *Cthulhu*, muestra de juegos de club y particulares, proyección de videos, reservado para *Magic*.
El término para la inscripción de clubs es el 30 de Noviembre.
Más información, teléfono (93) 411-10-74.

Berango (Vizcaya), 27 al 30 de diciembre

JORNADAS DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

Frontón de Berango.
Organizadas por la Asociación Fevrys (Federación Vizcaína de Rol y Simulación).
Partidas de rol de todos los juegos editados en castellano y algunos en inglés.
Para más información, dirigirse a Egoitz Uribe-Etxebarria, c/Bolue 3, 3º Izquierda, 48.990 Algorta (Vizcaya).

Mataró, 27 al 30 de diciembre

II JORNADAS DE ROL DE MATARÓ

Organiza la AJR (Asociación de Jugadores de Rol, de Mataró).
Campeonatos de rol de másters y jugadores en tres ambientaciones (Medieval-Fantástica, Terror y Ciencia-Ficción), partidas de iniciación, mesa redonda de fanzines, multipartida/gimkama de Paranoia, rol en vivo, proyección de películas de animación japonesas.

Barcelona, 7 y 8 de enero

IV JORNADAS DE ROL DEL CLUB LA PIFIA

Organiza el Club La Pifia, con Cíclope Tuerto.
Para más información, dirigirse a Club La Pifia, Centro Cívico Zona Nord, Avenida Rasos de Peguera 25, Barcelona.

Cartagena, 7 y 8 de enero

I TORNEO DE JUEGOS DE ROL

Salón de Actos del local social de la Urbanización Mediterráneo, c/. Rubí, s/n.
Organiza *Asociación Juvenil Ludoteca Mediterráneo*, con el apoyo de la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Cartagena.
Torneos de *Rolemaster, Señor de los Anillos, La llamada de Cthulhu, Rune Quest* y *Star Wars*.
Para más información, llamad a José Luís Guerrero, Teléfono (968) 31-12-85.

Barcelona, 31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995

DIA DE JOC

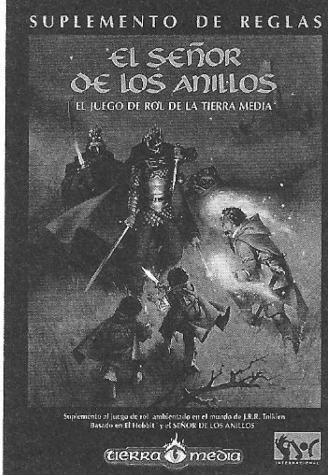
Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3*, con el patrocinio de *Joc Internacional*.
Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93) 401.98.76.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 15 de diciembre a LIDER, c/Recaredo 2-4, 08005 Barcelona (fax 93 266.22.03).



Joc Internacional

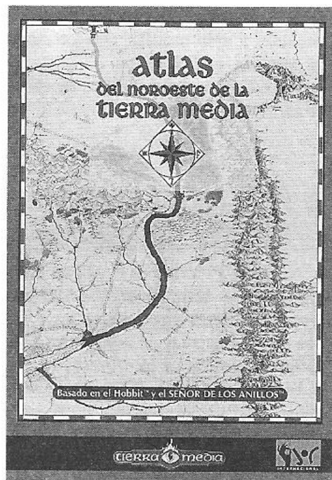
Una mala noticia para los aficionados a *GURPS*, ya que *Joc Internacional* ha cancelado su publicación en castellano al no llegar a un acuerdo con *Steve Jackson Games* para la renovación del contrato de licencia. *Joc* anuncia asi-



mismo que no tiene previsto reimprimir los juegos *Killer* y *Car Wars*, después de haberse agotado la actual edición de los mismos. Según parece, la empresa que recoge el guante de *GURPS* en estos momentos, después de la renuncia de *Joc*, es *Distrimagen*.

Pero vamos con las buenas noticias. Además de la versión española del *In Nomine Satanis Magna Veritas* de *Siroz*, que se espera que esté en la calle a primeros de noviembre (es decir, ya), esta marca nos ofrece un suplemento de reglas de *El Señor de los Anillos* con material nuevo de la segunda edición en inglés, y algo de la primera mejorado. Incluye un nuevo tipo de generación de personajes, nuevas profesiones, armas y habilidades, nuevas reglas para la magia y una revisión más detallada de la descripción de las razas.

Y siguiendo con la temática tolkieniana, para finales de noviembre se prevé poner a la venta el *Atlas del Noroeste de la Tierra Media* (no creo que haga falta explicar de que va, el título lo dice todo). Para este mes de noviembre se preveía poner también en el mercado la edición en catalán de *El Señor de los Anillos básico*. Los amantes de los juegos de tablero que no se preocupen, que las ediciones españolas de *Civilización* y *Diplomacia* ya están en fase de producción, con lo que se espera que estén a la venta antes de fin de año. También antes de navidades estará en la calle la tercera edición de *Aquelarre*. Esta nueva edición incluirá una aventura nueva. Por lo que respecta al resto de novedades que *Joc Internacional* había anunciado para este año. habrá que esperar hasta el siguiente año para verlas en el mercado.



Ludotecnia

Nos llegan tristes noticias de fuentes bien informadas, de que esta empresa, creadora de *Mutantes en la Sombra* y *Ragnarok*, ha cerrado sus puertas. No sabemos si el cierre es definitivo o podrían volver a abrir dentro de un tiempo, aunque sea con otro nombre. Los derechos de publicación de su juego *Piratas*, que por fin ha salido al mercado, los tiene *Distrimagen*. Quien sabe si éste será el juego póstumo de una empresa pionera en nuestro país.

La Factoría

Para los amantes de los juegos de terror, anunciaros que la edición de *Vampiro* de esta marca madrileña ya ha salido al mercado.

M+D

La aparición de *Kult* se ha retrasado hasta este mes de noviembre. Pero la otra novedad importante de los creadores de *Far West* es el lanzamiento al mercado de la versión española de un juego de cartas con la ambientación de *Mutant Chronicles*. Este juego, obra de *Target Games* (creadores de *Kult*) aparecerá simultáneamente en España, Italia, Suecia y los Estados Unidos.

ZINCO

De *Ediciones Zinco* destacan dos novedades que a buen seguro van a impactar en el mercado. La primera es *Spellfire*, juego de cartas al estilo *Magic:The Gathering* con ambientación *Dungeon&Dragons*. Y la segunda, pero no menos importante que la anterior, es la aparición de un nuevo mundo para su juego estrella, el *Advanced Dungeons &Dragons*. Se trata de *Ravenloft*, la adaptación a este juego de los ambientes de terror gótico, del que saldrá al mercado, además del vademécum o caja de iniciación, un *Compendio de Monstruos*.

Sin embargo, estas no son las únicas novedades de *Zinco*. Para *Shadowrun*, se anuncia la aparición de *DNA-DOA*, módulo clásico de este juego, y agotado en los USA, además de *Street Samurai*, libro que recoge todas las armas, implantes cibernéticos y demás equipo propio de los samurais callejeros.

Para *Battletech*, se prepara el *Battletech Compendium*, recopilación resumida de las reglas de *CityTech*, *AirTech* y *Battle Space* y que permite simular



COMUNIKADO 44

Otra vez aquí con vosotros, con mucho gusto, como siempre. Y esta vez va de cartas. En el Dossier 44 (¿bonito número, no?) repasamos los juegos que más nos gustan que emplean estos frágiles rectángulos de cartón como base su mecánica de juego. Y, como no, nos dejamos impregnar por esa oleada de pasión que os sacude por los juegos de cartas de coleccionista.

Y seguimos con más cartas. Y es que por aquí cerca encontraréis una reseña que nos han mandado la gente de la Cofradía del Sur, de Buenos Aires. Por lo que parece nuestro amado hobby va viento en popa por esas tierras. Aprovechamos para mandarle un cordial saludo a toda la afición sudamericana y, con un cariño especial de "papás babeantes", a los compañeros de la redacción de LIDER Edición Argentina, que ya está en la calle.

Y la tercera carta, de despedida. Parece que las cosas no van del todo bien en LUDOTECNIA y todo apunta a que el proyecto de esa simpática y audaz cuadrilla de Bilbao llega a su final. Si es así, merecen nuestro más merecido homenaje a su labor de difusión de nuestra afición y a su derroche de vitalidad y simpatía a lo largo de estos casi cuatro años de incesante actividad. Pero si como otras veces ha ocurrido, el final no es tal y resurgen cual Ave Fénix ... ¡seremos los primeros en celebrarlo!

Vuestros carteros favoritos.

La Redacción

cualquier enfrentamiento aeroterrestre entre Mechs. Otra novedad es el *Manual Técnico 3050*, que nos presenta el mundo de *Battletech* después de que los clanes, liderados por Kerensky, hayan invadido la esfera interior. Con material que no había sacado la difunta *Diseños Orbitales* se ha elaborado *Plastech*, conjunto de nuevos Mechs en plástico. Y para enero se anuncia *Battle Space*, conjunto de reglas para simular combates espaciales.

Y para la criatura mimada de *Zinco*, *Advanced Dungeons&Dragons*, además del ya citado *Ravenloft*, se anuncian *Taladas de los Minotauros* (aventura para *Reinos Olvidados* en el reino de minotauros del continente de Taladas), *Menzoberrazán* (caja para el mismo mundo que la anterior en que se nos habla de los drows y su ciudad subterránea, Menzoberrazán) y *Libro de las Guaridas* (recopilación de consejos y ayudas para hacer más interesantes tus partidas en el mundo *Dragonlance*).

NOVEDADES INTERNACIONALES

Avalon Hill

Esta marca anuncia la comercialización de la versión para PC y compatibles de tres juegos de tablero, *Blackbeard* (juego de piratas), *Fifth Fleet* (juego de guerra naval actual) y *1830* (construcción de imperios ferroviarios en el siglo XIX). Asimismo, para los forofos del *ASL*, para diciembre se espera *ASL Annual 94*, con interesantes artículos y nuevos escenarios.

Chaosium

Si tenías dudas sobre tus regalos navideños, esta marca te lo pone más difícil aún, porque los títulos que anuncian para diciembre son de lo más interesante. Para los lovecraftianos, tres novedades: *Strange Eons* ofrece aventuras para jugar en varios períodos de la historia, mientras que *Cairo Guidebook* y *London Guidebook* son guías que te explican todo lo necesario para ambientar tus partidas en El Cairo y Londres durante los años 20.*The Bronze Grimoire* es un suplemento para *Elric* que trata el tema de la magia, con nuevos hechizos. Para *Nephilim*, se anuncia la aparición de *Nephilim Gamemaster's Veil*, o sea la pantalla para el árbitro, *Chronicle of Awakenings* (que nos da detalles acerca de la encarnaciones anteriores de los PJs) y *Secret Societies* (con todos los detalles e interioridades de las sociedades secretas que operan en el mundo de *Nephilim*).

Clash of Arms

Rising Sun: Naval War in the Pacific es un juego de tablero creado por Larry Bond en el que no hay tablero, y las miniaturas han dejado su lugar a fichas. Incluye un libro de reglas y otro de escenarios y datos conteniendo información acerca de los barcos de la II Guerra Mundial.

Fasa

Invading Clans es una guía para *Battletech* que nos introduce en los Clanes, su cultura, armamento, sistema jerárquico y su estructura política.

Para *Earthdawn*, aparece una versión del libro de reglas, pero ahora en tapa blanda, *Creatures of Barsaive*, suplemento con 50 nuevas criaturas, e indicaciones de como usarlas y como generarlas, y *Shattered Pattern*, aventura en la que un anciano elfo pedirá a los PJs que le ayuden a descubrir quien es.

Prime Runners es un suplemento para *Shadowrun* que incluye la descripción y características de un buen número de PNJs, mientras que *Divided Assets* es una aventura pensada para ser jugada con el libro de ambientación *Denver*, aunque puede ser adaptada para otras localizaciones.

Flying Buffalo

Maps 2:Places of Legend incluye, en sus 96 páginas, la descripción de 15 ambientaciones legendarias útiles para cualquier juego de rol. Incluye mapas, descripciones e ideas de aventuras para lugares como Atlantis, Camelot, Lemúria, las Minas del Rey Salomón e incluso el Polo Norte.

The Gamers

Hunters from the Sky es un nuevo juego de su serie *Tactical Combat*, ambientado en la invasión alemana de Creta en 1941. Mientras los defensores de la isla se habían preparado para un ataque desde el mar, el alto mando alemán lanzó su ofensiva desde el aire. El juego incluye 4 escenarios.

Games Workshop

Talisman Dungeon of Doom es el primer suplemento para *Talisman*, con nuevos personajes y reinos, mientras que para diciembre se espera *Talisman City of Adventure*, segundo suplemento con dos nuevos tableros y nuevos personajes. *Titan Legions* es un nuevo juego, que puede jugarse por si mismo o en conjunción con *Space Marine*, y que tiene como protagonistas a unas gigantescas máquinas de combate con un poder devastador.

Pero la novedad más destacada se refiere a *Blood Bowl*, que ha sido siempre uno de los juegos estrella de *Games Workshop*, y del que ya tienes a tu disposición su segunda edición. La reorientación que adquiere en esta nueva edición parece estar destinada a agilizar el juego, quizás para acercarlo a las nuevas generaciones, donde *G.W.* encuentra últimamente su público.

El juego contiene 2 equipos (con figuras sensiblemente más grandes y más trabajadas), tablero de cartón que sustituye al archiconocido tablero de porex y alguna variación sustancial en las reglas como el hecho de solo poder realizar una acción por turno (o mover o pegar) así como algún cambio más como la magia o el marcador. En definitiva: el juego ha cambiado pero sigue siendo una joya de nuestras ludotecas. Y ahora sólo cabe preguntarse: ¿para cuando la edición española?



GMT

Ya puedes conseguir en tu tienda habitual *The Battle of Waterloo*, juego que inicia una serie sobre las grandes batallas de las Guerras Napoleónicas. También tienes a tu disposición *Lost Victory*, juego que inicia una serie sobre el frente del este en la Segunda Guerra Mundial y *Africanus*, cuarto suplemento para *SPQR*.

Hunted Harlequin Games

Codex of Shadow Sorceries es un libro guía dedicado a *Magic:The Gathering* que viene a completar a *The Mystical Companion*. Este nuevo tomo está dedicado básicamente a la serie *The Dark*.

Ianus

Más material para los forofos de los juegos de cartas, ya que esta marca anuncia para diciembre *Heavy Gear Fighter: Showdown in the Badlands*, juego de combate para dos jugadores basado en el universo *Heavy Gear*.

ICE

Pyramid in the Sky es una minicampaña para *Champions* que desemboca en una trama interestelar contra la humanidad, mientras que *Hudson City Blues* es una mini-campaña para *Dark Champions*. *Elves:Peoples of Middle-Earth* presenta información sobre esta raza, válida para *Merp II, Rolemaster* y *El Señor de los Anillos*. Incluye material publicado anteriormente en *Lords of Middle-Earth I*, junto con nuevos ampliaciones. *Creatures&Monsters Sourcebook* es un bestiario que recopila las mejores criaturas aparecidas en los tres tomos de la serie *Creature &Treasures*, así como tablas de encuentros y reglas para crear tus propias criaturas de *Rolemaster*, mientras que *Dol Guldur, citadel of Middle-Earth*, el tercer volumen de la serie *Citadels of Middle-Earth,* nos presenta toda la información necesaria para incluir el cubil del Nigromante en tus partidas de *MERP II*.

Last Unicorn Games

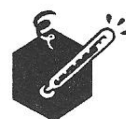
A través de la historia, las diferentes culturas han creado historias acerca de sus dioses, villanos y héroes, unos mitos que han simbolizado los ideales y esperanzas de la sociedad que los creó. *Aria* es el juego de rol basado en este entorno.

Mayfair

Steel Deep es una guía para *Underground* que nos presenta la Luna a lo largo de sus 128 páginas. Y si eres un forofo del juego de ordenador *Sim City*, en el que te dedicabas a construir ciudades a toda pastilla, ahora tendrás su versión en juego de tablero. Se espera esta novedad para final de año o primer trimestre del 95.

Moments in History

A Famous Victory es el primer wargame de la serie *Grandes Líderes, Grandes Batallas* que recrea las batallas más destacadas de la historia. Esta serie es similar a la serie *Grandes Batallas* de *GMT*, pero de mayor sencillez. El diseñador de este juego, que recrea las batallas de Blenheim (1.704) y Ramillies (1.706), ambas de la Guerra de Sucesión Española, es Richard Berg.



Omega

War to the Death es una simulación estratégica de la campañas de Napoleón en España entre 1810 y 1813, ideal para utilizarlo como campaña de miniaturas. Se presenta en bolsa.

TSR

City Sites es un suplemento indispensable para *AD&D* que describe las localizaciones más típicas de cualquier ciudad y pueblo (tabernas, establos, herrerías, templos,...), así como de los PNJs que podemos encontrar en estos lugares. Otra novedad interesante es el *1994 Annual Monstrous Compendium*, que contiene los nuevos monstruos creados a lo largo de este año para, por supuesto, *AD&D*.

Forgotten Realms Book of Lairs es una serie de aventuras cortas, jugables en una tarde, ideal para jugadores que deseen iniciarse en el mundo de *Forgotten Realms*. *Howls in the Night* es una aventura ambientada en *Ravenloft*, basada en el relato "El Perro de Baskerville" de Sir Arthur Conan Doyle.

Para enero se espera otro buen número de nuevos títulos. *The Moonsea* es un tomo con información sobre esta región del mundo de *Forgotten Realms*, *Player's Survival Kit* y *Dungeon Master Survival Kit* son dos tomos con información para que jugadores y máster lo tengan más fácil durante las partidas, *Planes of Law* es una nueva expansión para *Planescape*, mientras que *Complete Barbarian's Handbook* incluye todas las reglas para crear y jugar con personajes bárbaros.

Task Force Games

UFP: The Federation Sourcebook es un suplemento para *Prime Directive*, el juego de rol ambientado en el universo de *Star Fleet Battles*. Incluye más información acerca de las razas conocidas más 5 nuevas razas, nuevos personajes, y más material que expande el reglamento del juego.

The Jindarians es un producto de la serie *Star Fleet Battles*, mientras que la línea *Starfire* se ve aumentada con *Sky Marshal* y *Fourth Interstellar War: The Arachnids*.

Steve Jackson Games

Otro que se suma a la moda de los juegos de cartas coleccionables. Steve Jackson ha elegido como carta de presentación (nunca mejor dicho) en este sector del mercado lúdico un juego basado en su *Illuminati*, en la que cada jugador controla una superpoderosa sociedad secreta en lucha por el poder. Estará en el mercado a primeros de diciembre.

Gurps Robots, por su parte, es un suplemento para *Gurps* con todo lo que necesitas saber sobre robots, con reglas para crearlos.

Palladium

Aliens Unlimited es un suplemento para *Heroes Unlimited* que nos presenta una completa selección de alienígenas, monstruos, mutantes, cyborgs, robots, etc...Incluye nuevos superpoderes y hechizos, completa las tablas de generación de razas extraterrestres y da información complementaria acerca de las razas y organizaciones de alienígenas conocidas, así como reglas opcionales para la exploración del espacio y creación de naves espaciales.

Para *Palladium Fantasy* se anuncia la aparición de *Yin-Sloth Jungles*, suplemento que describe esa zona y presenta 6 nuevos tipos de personajes, y *Old Kingdom Mountains*, expansión con nuevos personajes, habilidades y aventuras.

La serie *Rifts* se amplia con los tomos siete, *South America*, que nos describe esa zona, nuevas razas y tecnologías, y ocho, *Rifts Undersea*, que nos describe la vida bajo el mar.

3W

The Last Blitzkrieg es una simulación de nivel medio sobre la batalla de las Ardenas, *Ancients* (nueva versión de los *Ancients I* y *II*) incorpora 64 batallas de la antigüedad, mientras que *Sword and Shield* incluye las batallas medievales de Stamford Bridge (1.066), Kalaura (1.078), Lago Peipus (1.262) y Bannockburn (1.314), y puede ser jugado en solitario.

West End Games

Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark Sourcebook es una suplemento con información acerca de la primera película de la saga de Indiana Jones adaptada al juego, para que la puedas utilizar en tus partidas. *The Unnaturals* es una ampliación para *Bloodshadows*.

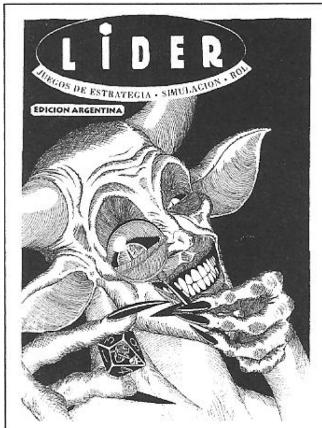
Contact es una guía de criaturas extraterrestres para *Shatterzone*. Otro tomo de temática similar, pero para *Star Wars*, es *Creatures of the Galaxy*. *Berlin Citybook* es un suplemento para *Torg* con toda la información necesaria para ambientar tus partidas en esta localización.

White Wolf

Children of the Gaia Tribebook es un suplemento para *Werewolf*, mientras que *Midnight Express* incluye seis aventuras y tres nuevos cultos Heréticos, así como más información suplementaria para *Wraith*. Otra ampliación para este juego es *Haunts*. *Akashic Broterhood Tradition Book* es un suplemento de *Mage* que nos explica cosas acerca de esta Tradición, mientras que para los amantes del karate y las tortas a porrillo se anuncia *Street Fighter Player's Guide*, con nuevos estilos de lucha, maniobras, escenarios de combate y equipos de luchadores.

REVISTAS

Lider, Edición Argentina



Nos enorgullece abrir la sección de revistas con la presentación de nuestro primer retoño. LIDER Edición Argentina responde a una iniciativa de los ilustres Cofrades del Sur a los que en símil futbolístico podríamos definir como "algo más que un club", de los que encontraréis referencia más adelante en esta misma revista. El motivo de su nacimiento es ofrecer a nuestros lectores argentinos unas hojas elaboradas por su propia afición, que *JOC Internacional Argentina* adjuntará a nuestras revistas que se comercialicen en dicho país.

Aunque su estructura irá cogiendo la forma definitiva con el tiempo, cada ejemplar constará de un espacio dedicado a plasmar El Estado de la Afición, de un artículo dedicado a juegos de tablero, otro a la crítica de juegos y, cómo no, de un módulo de rol (en el número inicial se incluye un escenario de *Aquelarre-Rinascita* basado en un relato de Pío Baroja que transcurre en el País Vasco francés). En fin, un honor que compartiremos, como no, con vosotros ya que pronto abriremos páginas a nuestros redactores de allende los mares.

Dos de 10 nº 5

El contenido de este número es el de costumbre: crítica de las novedades con su habitual nivel de valoración personal, un módulo (de *Ars Magica*), una entrevista (a *Ediciones Zinco*) y un par de ayudas, para *AD&D* y *Magic*. Respecto a este último juego de cartas se unen a la fiesta inaugurándole una nueva sección fija titulada "Juegos de Cromos". Es palpable el interés de la publicación por estar "al último grito". Lamentamos, sin embargo, la irregular periodicidad con la que están apareciendo sus últimos números.

Dragón 14

Se trata éste de un número ciertamente especial. La proximidad de las *Gen Con* (ver nuestra sección Actualidad) marca con ilusión varias secciones de la revista. Además, se anuncian dos novedades importantes: la llegada del *Spellfire*, que hará variar sensiblemente el contenido de esta revista en sucesivos números y la aparición del esperado *Ravenloft* ampliamente comentado. Es resaltable el artículo de Sandy Petersen donde se nos dan las caracteristicas de un dragón para *La Llamada de Cthulhu* y cabe destacar un amplio módulo de *AD&D* para niveles 4 a 6 llamado "El precio de la Venganza". Por lo que respecta al número 15, además de seguir prestándoles atención a las *Gen Con*, anuncian un módulo común para *AD&D* y *Aquelarre*.

FANZINES

Solaris Reporter

Este es el boletín de la recién creada Asociación Solaris, que reúne a un grupo de jugadores aficionados a *Mechwarrior y Battletech*. Como sin duda ya habrás imaginado, este fanzine viene repleto de material de estos juegos, tanto enfrentamientos listos para jugar como nuevas unidades, armas y máquinas de combate que convertir en chatarra. Tiene 30 páginas, y suscribirse a cuatro números de Solaris Reporter cuesta 1.000 pesetas. Los interesados en ello podéis escribir a Roberto Ferrero Martín (Asociación Solaris), Avenida Tres Cruces 29, 6º C, 49.009 Zamora.



El Hígado de Denis

De nuevo volvemos a tener noticias del club Wolfriders de Sabadell, forofos donde los haya del *Blood Bowl*. En concreto, tenemos los números 3 al 6 de su fanzine, dedicado por completo a su liga de este hermoso, tradicional y bello deporte que es el *Blood Bowl* (¿a que no os lo imaginabais?). Como ya te comentamos este fanzine, te diremos ahora lo mismo que te dijimos en su día (ver LIDER40), que "todo su contenido rezuma buen humor, además de sangre. Es en definitiva de obligada lectura para todos los aspirantes a periodistas deportivos (...). Sobre su precio no tenemos ni idea". Y ahora vienen las puntualizaciones a aquel comentario.



Para empezar, decir que era difícil, pero lo han conseguido: el número de sangre y vísceras por página se mantiene constante, aumentando en ocasiones especiales. La otra buena noticia es que al fin sabemos su precio: 150 pesetas para los números 3, 4 y 5, y 250 para el número 6 (el último de la temporada, con crónica de la gran final y estadísticas completas de la liga), gastos de envío aparte. Si quieres recibirlos, escribe a Club Wolfriders, Vía Augusta 4, 11º A, 08.026 Sabadell (Barcelona).

ACTUALIDAD

Gen Con

Los días 11, 12 y 13 de noviembre se celebra en la Sala Marqués de Comillas de las Drassanes de Barcelona esta convención rolera, organizadas por *FICOMIC* por encargo de *TSR, Borrás, Zinco* y *Timun Mas*. El programa es de lo más interesante. El viernes las actividades tendrán lugar entre las 10 de la mañana y las 9 de la noche. A las 12 será la inauguración oficial, y se harán las inscripciones para los campeonatos oficiales (tranquilos, que si no podéis ir el viernes, el sábado por la mañana aún podréis inscribiros). El sábado las puertas estarán abiertas entre las 10 de la mañana y las 11 de la noche, y se desarrollarán los torneos oficiales, realizados por los clubs y patrocinados por las marcas correspondientes. Se espera llevar a cabo competiciones de *AD&D, D&D, Battletech, Ars Magica, Fanhunter, Vampiro, El Señor de los Anillos* y *Aquelarre*, entre otros. Este mismo día, en el auditorio de la sala, se llevarán a cabo diversas mesas redondas y debates. Para el domingo, de 10 de la mañana a 9 de la noche, quedan las finales de los campeonatos y las ceremonias de la entrega de premios, que serán muy especiales.

Paralelamente a los campeonatos roleros, y a lo largo de los tres días, se celebrarán dos concursos. El primero, de pintado de figuras, a cargo de *Juegos sin Fronteras*. Y el segundo, el de ilustraciones de tema fantástico, contará entre los miembros del jurado a Larry Elmore y Jeff Easley, reputados dibujantes de *TSR*. Los ganadores de este concurso se llevarán como premio una ilustración original de ambos concursantes, realizada durante las *GEN CON*. Asimismo, habrán partidas de demostración de *Bogey* (a cargo de *Ludopress*), *In Nomine Satanis Magna Veritas (JOC Internacional)* y *GURPS* (en inglés, a cargo de *DISTRIMAGEN/LA FACTORIA)*. Para los neófitos, la organización dispondrá de una plantilla de 20 másters que realizarán partidas de iniciación para todo aquel que no sepa qué es el rol.

En definitiva, una gran cita a la que acudirán un buen número de las marcas del sector, y a la que tú no puedes

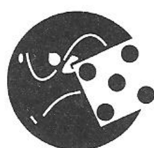
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

Ludómanos



Valencia



CENTRAL DE JOCS

2 tiendas
Barcelona

CARRERAS JOC

Terrassa

GUINEA HOBBIES

Algorta

Zeppelin

Girona

st. jordi

Girona

Stuka

Cartagena

Ludo JUEGOS

Zaragoza



EXCALIBUR

Madrid



ROLEGAME

Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

2 tiendas
Madrid

J&G
JUEGOS GAMES

Méjico



Soldado de Plomo

Alicante
Murcia



Granollers

El Tinter

Berga



Cáceres

kenia
Hobby Models

Palma de Mallorca

Jocs
i
Fantasia

Molins de Rei



Sabadell

CAOS

Ciudad Real



Alicante



Madrid

25 tiendas
direcciones en página

28



Tiendas

faltar. El precio de la entrada es de 400 pesetas, y el del abono para los tres días de 1.000.

Central de Jocs

Esta tienda de Barcelona y el club ALPHA-ARES organizan conjuntamente por tercer año consecutivo la liga de este juego, que ya se esta convirtiendo en toda una institución dado el alto número de participantes y el gran nivel organizativo.

La II liga fue ganada otro año más por las hordas rusas capitaneadas por Toni Lamarca y para este tercer año se anuncia un cambio en el sistema: de play-offs a eliminatorias. También se incrementan las Órdenes de Batalla que pueden elegir todos los jugadores. Por último *Central de Jocs* prevé tener traducido ya este año la segunda edición de este reglamento que permite recrear con gran fidelidad eventos bélicos de la 2ª G.M. a nivel operacional con figuras.

Y visto el éxito de la liga de *Command Decision*, *Central de Jocs* arranca esta vez una nueva liga con el hermano de serie: *Combined Arms*, reglamento de similares caracteristicas al anterior pero adaptado al combate contemporáneo.

La tienda posee para ambos juegos un extenso surtido de figuras a escala 1:285 de la marca *GHQ* que hacen del juego un placer y dan un enorme atractivo a las partidas.

Los interesados pueden recibir más información de estas y otras actividades en el tel.:(93)322.25.70.

Divermanía

La Feria del Ocio, celebrada este año entre los días 12 y 15 de mayo en Barcelona, cambia de fecha para su siguiente edición. *Divermanía 95* se celebrará de nuevo en el Pabellón número 1 de la Feria de Barcelona, pero entre el 6 y el 9 de abril. *Projectes Lúdics*, empresa organizadora del certamen, ha decidido mantener la estructura de salones del año pasado, pero añadiendo uno más para la segunda edición de *Divermanía*. A los salones del juego, maquetismo, modelismo y videoconsolas se va a unir en esta ocasión otro dedicado a los deportes urbanos, como patines en línea o mountain bikes. De nuevo, la organización confía en la presencia de un buen número de marcas del sector, así como de la participación, en el salón dedicado a juegos, de los clubs de roleros y wargameros. Los interesados en participar, podéis escribir a *Projectes Lúdics*, c/Roger de Llúria 41, Principal 1ª, Barcelona, o telefonear al (93)488.06.91 (fax 488.22.96).

VI Edición Certamen de Maquetismo Hobbies Guinea

La tienda de Algorta (Vizcaya) organiza de nuevo su concurso de maquetismo, dividiendo a los participantes en las categorías infantil (hasta 13 años), júnior (de 14 a 17) y sénior (a partir de 18). Dentro de cada categoría se establecen diversas modalidades en función de las características de cada obra (Aviación, Naval, Vehículos civiles, Vehículos militares, Figuras de fantasía, Figuras militares, y Dioramas). Se admitirán dos obras originales (que no hayan sido presentadas en ningún otro certamen) por concursante. El plazo de presentación de las mismas será entre el 14 y el 19 de noviembre en Hobbies Guinea (Avenida Basagoiti 64, Algorta), donde permanecerán expuestas desde el 21 de noviembre hasta el 3 de diciembre. El Jurado hará público su fallo el día 25 de noviembre, mientras que la entrega de premios tendrá lugar el día 3 de diciembre, a las 8 de la tarde, en Hobbies Guinea.

Rol en Televisión

Nos llegan noticias de que *TV3*, el canal autonómico catalán, va a producir en breve un telefilm llamado "Els assassins del joc de rol" ("los asesinos del juego de rol"), inspirado vagamente en el crimen de Madrid. Por lo visto, un equipo de la mencionada cadena estuvo haciendo un cásting en el Club de Rol de la Universitat Politècnica de Catalunya, a la caza de algún nuevo Tom Cruise.



Ganadores del campeonato BattleStars, organizado por Última Frontera.

ACTIVIDADES

Wolfriders en Sabadell

Frenético el verano que han tenido los componentes de este club de forofos del *Blood Bowl*. El 23 de julio organizaron las Primeras 24 horas de *Blood Bowl* del Vallés. Y después de tener agosto para recuperarse de tan duro torneo, volvieron a la carga a primeros de septiembre, los días 3 y 4, con la organización del I Salón de Juegos de Sabadell, en el que se celebraron torneos de *Aquelarre, Fanhunter, Magic:The Gathering, Warhammer 40.000* y un rol en vivo, además de partidas abiertas de rol y simulación y una exposición de dioramas y miniaturas.

Battlestars en Cádiz

El club Última Frontera organizó los días 5, 6 y 7 de agosto la primera edición del campeonato BattleStars de *Battletech*. Si bien la afluencia de público fue buena, no lo fue tanto la de participantes. A fin de implicar más a los visitantes se organizaron partidas de rol, iniciativa que tuvo buena acogida.

A Sak en Sant Cugat del Vallès

Del 12 al 17 de septiembre este club de Sant Cugat (Barcelona) organizó las sextas Jornadas del Juego de Rol, Estrategia y Simulación en la Casa de Cultura de la localidad, con una buena asistencia diaria de jóvenes. Uno de los momentos más destacables de las jornadas fueron las 4 sesiones nocturnas (desde las 8 de la tarde hasta las 3 de la madrugada) de rol en vivo con ambientación *Vampire:The Masquerade*, en las que una veintena de personajes, vestidos para la ocasión, interpretaron sus papeles ante la curiosidad de los noctámbulos. Estas sextas jornadas también sirvieron para festejar la legalización como sociedad del club A Sak.

AJR en Mataró

Del 15 de septiembre al 15 de octubre la Asociación de Jugadores de Rol de la localidad barcelonesa de Mataró organizó un rol en vivo, bajo reglamento *Killer*, con pistolas de bolas de tinta. Asi mismo, a lo largo de este verano los miembros de este club se han acercado a las ondas radiofónicas con el programa Rol and Music, emitido en Radio Argentona (92.5 FM) los miércoles de 10 a 11 de la noche.

Napalmaster en Barcelona

Entre los días 23 y 25 de septiembre tuvieron lugar las Jornadas que organiza este club. Las de este año eran las terceras, y en ellas hubo campeonatos de *Star Wars* y *Rolemaster*, un torneo de *Civilización* y una macropartida de *Toons* para 20 jugadores. El rol en vivo que tenían previsto celebrar en ellas quedó aplazado hasta el día 21 de octubre. Este rol en vivo tenía por título "Aventuras en Egipto".





Rol en Badia

Los días 24 y 25 de septiembre el club Los Jinetes de la Noche organizó unas jornadas en la localidad barcelonesa de Badía. El evento fue un éxito de público, colapsando la planta baja del colegio en el que se realizaba. Además, las jornadas han servido para unir a diversos colectivos roleros de Badía.

III Campeonato de Juegos de Rol en la Coruña

Organizado por la Asociación Juvenil Cultural Legend y los clubs de rol L&T y Excálibur, tuvo lugar en el Centro Social SAFA de La Coruña la



tercera edición de este campeonato, en el que se celebraron torneos oficiales de diversos juegos, tanto de rol como de tablero, entre el 29 de septiembre y el 2 de octubre. Además, había un torneo de rol en vivo, una exposición de maquetas y figuras de plomo de tema fantástico y las habituales partidas de demostración e iniciación.

El Sàtir en Girona

Este club de sátiros (es broma) organizó unas jornadas en su ciudad los días 20, 21 y 22 de octubre con partidas abiertas a todas horas, torneo de *Magic*, *Killer* durante los tres días, presentación del número 0 de su fanzine (a ver si nos lo enviáis), concurso de pintado de figuras, monográfico dedicado al *D&D* y presentación de novedades. Para el 5 de noviembre tenían previsto realizar un rol en vivo en el casco antiguo de su localidad, con el título Girona Twin Connection.

Jornadas de la UPC

Cambios en la dirección del club de rol de la UPC hicieron que nos enteráramos bastante tarde de la celebración de las quintas jornadas de este club que se llevaron a cabo los pasados 22 y 23 de Octubre. Tras descubrir que el retraso en informarnos no se debía a un odio motivado por nuestros problemas de acné, ni cortos ni perezosos enfilamos el camino a la cafetería de la UPC, lugar dónde se han ubicado esta vez las actividades. Este espacio estaba dividido en dos salas. La primera, a la entrada, reunía a casi todos los aficionados al *Magic* y juegos similares. Allí encontramos además los expositores de varias tiendas y un apartado (de hecho, bastante transitado) dedicado a la proyección de películas. En la otra sala, la dedicada a partidas y torneos, estuvo bastante más animada. Allí encontramos a la gente de *Farsa's Wagon*, jugando al *Magic* con esa alegría, y a los *Kerykion*, montando partidas de iniciación a *Ars Mágica* (por cierto, que parece que *Mistridge* ya está a punto de salir). Circulaba, además, un periodista de la *BBC* que estaba preparando un reportaje radiofónico sobre los juegos de rol en España. Y por si éramos pocos, la gente de la productora *Imatco*, se pasaron a hacer fotos de posibles intérpretes para su telefilm (del que ya te hablamos en otro apartado).

V JORNADES DEL CRUPC



TRA NSC URS



CLUBS

Desaparecido en Combate

Nos llega la mala noticia de la desaparición del club de rol Groonan, de Las Arenas (Euskadi).

Caballeros de Solamnia

He aquí un club ansioso de ampliar su plantilla de jugadores, y con ganas de aprender a jugar a *Aquelarre*. Interesados escribir a Club de rol Caballeros de Solamnia, Avenida de Soller 61, Chalet E-12, Urbanización Las Encinas (Parque-Rozas), 28.230 Las Rozas (Madrid).

Cambios de dirección

El club de rol MonSensFí cambia de dirección. La nueva es Toni M. Espadas, c/. Passeig Marina 43, 08.397 Pineda de Mar (Barcelona). Asimismo, la asociación juvenil Eidolon se ha suscrito a un apartado de correos para mejorar la recepción de cartas. A partir de ahora les podéis escribir a Asociación Juvenil Eidolon, Apartado de Correos 14.198, 28.080 Madrid.

La Cofradía del Sur

Aprovechamos para saludar a este grupo de dinamización rolera de allende los mares (Argentina, para ser más concretos) y de paso a todos lo roleros de dicho país. Este club pretende dar a conocer el juego de rol, facilitar la formación de nuevos clubs, así como ampliar el material bibliográfico a disposición de los aficionados argentinos. ¡Animo!

Su dirección (recién estrenada) es Avenida Santa Fe, 3722, Capital Federal, Teléfono 855-41-44 (con los prefijos necesarios).



DESAFIOS

Se buscan jugadores o árbitros de *Mage* para intercambiar información, ayudas, etc... Interesados escribir a Javier Triviño de Santiago, Plaza Nicanor Piñole 3, 2º D, 33.205 Gijón (Asturias).

Club de rol Walhalla, de Badajoz, desea mantener contactos con clubs de toda España, así como ampliar su número de socios. Interesados escribir a Luis Miguel Cabezas Granado, c/. Antonio Machado 8, 2º C, 06.006 Badajoz, o telefonearle al (924)27.10.82.



MERCADILLO

Vendo el juego de rol en vivo *Killer*, y el *Dark Sun*, de *Advanced Dungeons&Dragons*. Compro el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Máster* y los *Relatos de la Lanza*. Interesados escribir a Fernando Vidal Carballido, Paseo de Goya 21, escalera izquierda, 1º D, 28.932 Móstoles (Madrid).

Compro las reglas (originales o fotocopia) del wargame *La Batalla de las Ardenas*. Escribir a J. Lucas "Skywalker" Guerrero Mira, c/. Oliver 23, 03.802 Alcoy (Alicante).

Vendo los siguientes juegos y ampliaciones: *Stormbringer, La Guía (SW), La Guía del Imperio (SW), Estrella Rendida (SW), Comando Shanlejole, Cacería humana en Tatoine (SW), Manual de Campañas, de AD&D, Guía del Dungeon Master* y *Manual del Jugador, Los Señores de los Robles, Los Señores de los Arboles, Elfos Salvajes, Desafío del Guerrero* y la edición en caja del *D&D*. Del *Señor de los Anillos* vendo *Los Jinetes de Rohan* y *Lorien*. También vendo *Citytech* y *Battletech Refforcements, Car Wars, Cyberpunk, Rolemaster Campañas, Rolemaster Hechizos* y *Rolemaster Combate*, todo en castellano. Interesados escribir a Javier Becerril Ortega, c/. Prolongación de Floranes 10, 7º A, 39.010 Santander (Cantabria) o llamarle al 23.94.21

Vendo *El Señor de los Anillos, El Señor de los Anillos Básico, Star Wars, La Guía (SW), Traveller* y tres suplementos para este juego, *Pendragon* y *Citytech*, todos en perfecto estado y algunos de ellos sin estrenar. Interesados telefonear al (948) 13.19.73, preguntando por Jesús Miguel Pérez.

Vendo wargames de *NAC :Vietnam, Malvinas, Guerra Civil*, etc..., de *Avallon Hill: Panzer Leader, Russian Campaign, War & Peace*,... de *International Team: East & west, Norge, Objecive:Moscow, Napoleón*, etc...Precios económicos, tel.:(93)232.18.43 (tardes) preguntar por Marco Antonio

Vendo *Oráculo, La Llamada de Cthulhu, Killer, Civilization* y *Football Strategy*. Todo mitad de precio y en perfecto estado. Interesados llamar a (91)613.11.28 entre 18 y 20 horas o escribir a c/. Burgos 4, 3º A, 28.931 Móstoles (Madrid).

Vendo *La Llamada de Cthulhu* con los módulos *Las Tierras del Sueño* y *Las Máscaras de...*, y si quieres con unas figuras (unas 20). Lo puedes comprar por separado o todo junto. También vendo *Paranoia* y el *Blood Bowl* con equipos de elfos oscuros, otro de humanos y otro de elfos, todos ellos de plomo. También tengo figuras sueltas. Además vendo *El Señor de los Anillos* con múltiples complementos. Precios razonables. Llama al (925) 25.15.21, por la noche, preguntando por Iñaki.

Vendo el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master* para el *AD&D* 2ª edición, al precio de 2.000 pesetas cada uno. Ambos están en buen estado. Interesados llamar al (96)695.00.42 o escribir a David Llorente Cortés, c/. José Perseguer 12, 03.610 Petrel (Alicante)

Calentando los dados

Si el año pasado estuvisteis en Dia de Joc los días 15, 16 y 17 de abril no hace falta que os comente nada más. Seguro que no faltaréis en esta nueva cita. A los que no estuvisteis, esta es vuestra ocasión de enmendar la plana y no volvéroslo a perder. Como en la primera edición, serán unos días intensos, en los que los dados no pararán de rodar.

por la Redacción

La II edición de *Dia de Joc* cambia de fechas, pero no de marco. De nuevo nos volveremos a encontrar en las Cotxeres de Sants, en Barcelona, aunque en esta ocasión se dispondrá de todo el centro cívico y no sólo de una nave como en la primera edición. Los días del encuentro serán el 31 de marzo, 1 y 2 de abril, tal como hace unos cuantos números de esta revista que te lo venimos indicando en nuestra agenda.

La organización vuelve a correr a cargo de *Lúdic 3*, con Ferran Arbós a la cabeza como en la primera edición. De nuevo se espera contar con la asistencia de numerosas marcas del sector del juego, para que nos presenten alguna de sus novedades o simplemente, ofrezcan sus productos al aficionado que por allí se deje caer. Asimismo, se espera la asistencia de clubs que animen la concurrencia con sus partidas y actividades. Las previsiones iniciales de la organización son contar con espacio para albergar a unos 30 clubs de toda España.

Respecto a las novedades, citar algunas ya confirmadas y bastante significativas. Para empezar, comentaros que este año el evento va a tener un tema monográfico en función del cual girará la ambientación de Las Cotxeres y parte de las actividades. Este tema no es otro que el terror, y en función de él gira el lema de los segundos *Día de Joc*: TeROL-rrífic.

Otra de las novedades es la presencia del cine en las actividades. La organización tiene previsto convertir una de las dependencias del Centro Cívico de Sants en una sala de proyección de películas durante estos días de vicio lúdico desenfrenado. Y por supuesto, los títulos que se prevén estarán relacionados con el tema central que os hemos mencionado antes: el terror. Será duro escoger entre pasárselo de miedo en una mesa de juego o pasar miedo en la sala de proyecciones. También cabe la posibilidad de organizar un rol en vivo, aunque este proyecto está por ahora en fase de gestación.

Por supuesto, estos son sólo los primeros esbozos de lo que serán *Dia de Joc 95*. Por el momento, los organizadores están cerrando sus presupuestos (sí, el maldito dinero), y deseosos de recibir propuestas de los clubs que deseen estar presentes en las Cotxeres de Sants los días 30 de marzo, y 1 y 2 de abril. De los clubs y de cualquiera que desee acudir. Para ello, sólo tenéis que ir a cualquier tienda *Joc* a informaros, o rellenar el boletín de aquí abajo y enviarlo a la dirección indicada.

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para DÍA de JOC, podéis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no tenéis una tienda de JOC Internacional cerca, enviadnos el boletín de participación cumplimentado a:

DIA de JOC
c/. Llacuna, 162 – Tel. (93) 401 98 76
08018 Barcelona



BOLETÍN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y apellidos...

Dirección.. Población..............................

Provincia.. Código postal.........................

Teléfono.. Club.....................................

Deseo participar en DIA DE JOC y por lo tanto me gustaría recibir información sobre el tema.

EL TIO TRASGO PRESENTA

temas candentes del mundo del rol

Hoy: ¡¡ TRAMPAS!!





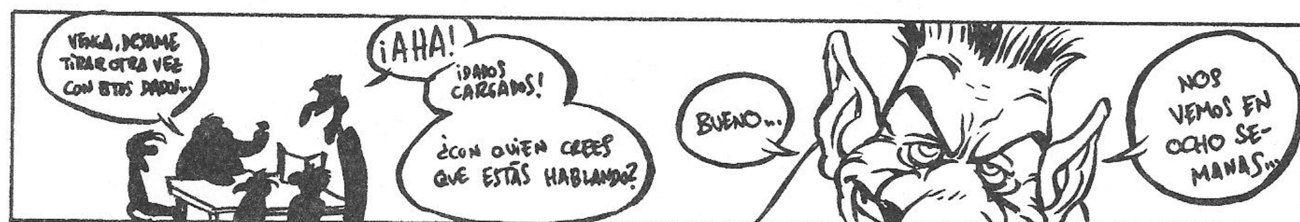












Invocando al Innombrable

Ricard Ibáñez es uno de los personajes más emblemáticos del círculo rolero en nuestro país, creador de la serie Aquelarre, primer juego de rol nacional publicado en nuestro país, y primero en ser traducido en el extranjero, concretamente al francés. Su actividad, sin embargo, no se ha centrado sólo en crear ampliaciones de su juego. Prueba de ello es su traducción al castellano del Magna Veritas In Nomine Satanis (pronto en el mercado) o la próxima aparición de un modulo de Far West ideado por él. Es por ello que no conviene perderlo de vista.

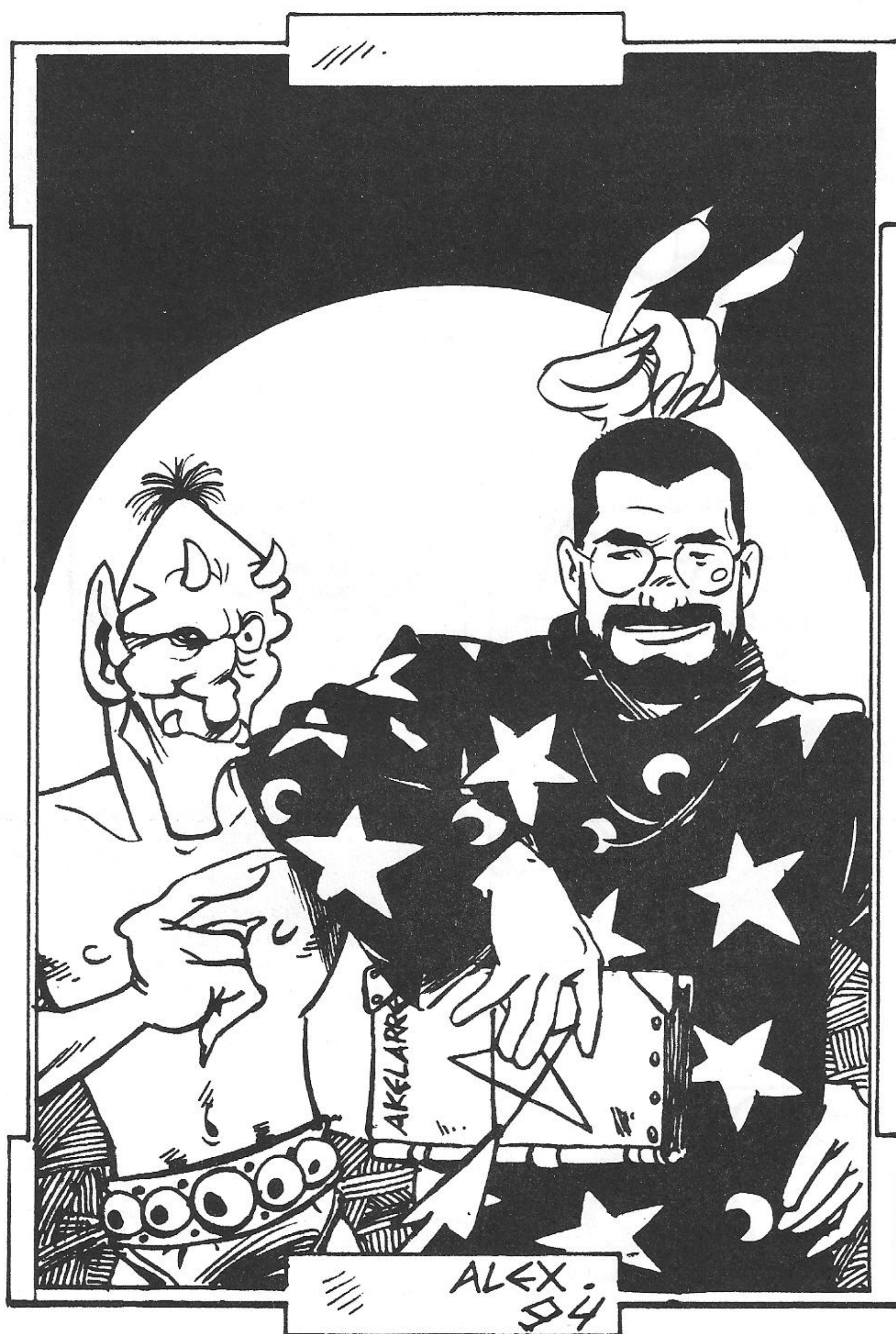
Por Salvador Tintoré

Ricard es un hombre difícil de encontrar. Después de repetidos intentos conseguimos localizarle (vía telefónica) un domingo por la mañana en su casa. Nos responde su voz, parece griposo,...o puede que sea el fruto de la noche anterior (un aquelarre, quizás). De todas formas, no le preguntaremos nada al respecto (hay cosas que es mejor no saber...). Accede a ser entrevistado y, después de algunos preliminares, empezamos a hablar con uno de los decanos del juego de rol en este país.

LIDER- ¿Qué tal tu experiencia en Francia con la traducción de *Aquelarre*?

R. Ibáñez- Bueno, los chicos de *Tamis* son estupendos y tienen mucha ilusión, que es lo más importante. Aparte de esto, ya tienen experiencia en el mundo del juego, de hace ya bastante tiempo, a nivel de autores. Uno de ellos, Patrick Durand Peyroles, aparte de ser un colaborador habitual de la desaparecida revista *Dragon Radieux*, había diseñado un juego propio, *Empires et Dinasties,* que traducido viene a ser *Imperios y Dinastías*, que, por cierto, ahora se va a volver a reeditar. Es una empresa que empieza ahora, pero bueno, sólidamente reforzada con una gran experiencia y muchas ganas de hacer cosas.

LIDER- Otra pregunta que queríamos hacerte es sobre ciertos problemas que hubo con una revista americana, cuando salió *Aquelarre*, y cuyo nombre no mencionaremos, que publicó una carta en la que dejaba tu juego poco menos que como satánico. ¿Qué piensas tú al respecto?





R.I.- Bueno, no fue exactamente así. No era una carta, sino un artículo entero. Salió en un especial Halloween, y estaba firmado por un redactor de la revista. Comentaba tres juegos extraños, juegos curiosos y los usaba para apoyar una extraña teoría, según la cual el rol era un producto plenamente americano y lo que se hacía en Europa pues... era otra cosa que no se podía considerar rol. Bueno, mejor no comentar nada más del tema. De todos modos, y para terminar, era una corriente de opinión que hubo en su momento en Estados Unidos (estamos hablando de hace unos 4 años) y a partir de entonces han pasado bastantes cosas, sobre todo la aparición de una nueva corriente de "juegos oscuros" (léase *Vampiro* o *Kult*) que han hecho que todo esto esté cambiando mucho, y la prueba está en la traducción al inglés de *In Nomine*.

Siempre ha habido una fuerte dosis maniqueista en los juegos de rol de USA que se traducía en una necesidad de consagrar a los buenos y en tener muy claras las fronteras entre el bien y el mal. A raíz de la crisis de finales de los 80 este concepto se está perdiendo un poco y se están diluyendo las fronteras. Sería interesante ver –con la nueva política de Clinton de volver a ser los sheriffs del mundo– como influye esto en los juegos de rol.

LIDER- Ahora una pregunta que quizás te ponga en un aprieto, pero tranquilo que en modo alguno es un reproche. Me ha dicho un compañero tuyo que muchos de los módulos de *Aquelarre* están inspirados en ciertos apuntes que tienes de tus clases de Historia. ¿Qué hay de verdad en esto?

R.I.- (Risas)Yo tengo la mala costumbre de estar en la universidad recibiendo clases, y muchas veces, cuando la clase es especialmente monótona, más allá del tono monocorde del profesor, empiezo a desarrollar ideas, que, a veces, pueden tener su inspiración en algunas otras clases.Otras veces son lectura u otras conversaciones. Cualquier fuente de inspiración es buena. Los juegos

RANKING

JUEGOS DE ROL
Juegos Puntuados 64

1º	El Señor de los Anillos	1345	=
2º	Advanced D & D	1322	=
3º	Star Wars	1110	+
4º	Shadowrun	1022	+
5º	La Llamada de Cthulhu	921	=
6º	Aquelarre	668	+
7º	Runequest	475	–
8º	Rolemaster	352	–
9º	Cyberpunk	337	–
10º	Stormbringer	319	+
11º	Vampiro	303	=
12º	Far West	254	+
13º	Ragnarok	202	–
14º	Paranoia	177	–
15º	Pendragón	132	=
16º	Mechwarrior	98	=
17º	D & D	92	=
18º	Buck Rogers	90	=
19º	Mutantes	87	–
20º	Universo	65	=

JUEGOS TEMÁTICOS
Juegos puntuados 52

1º	Magic	902	=
2º	Warhammer Fantasy	266	=
3º	Jyhad	259	+
4º	Battletech	210	+
5º	Civilization	187	–
6º	Warhammer 40K	176	–
7º	Empires in Arms	162	+
8º	Blood Bowl	160	–
9º	Space Hulk	155	–
10º	Advanced Heroquest	153	–
11º	Space Marine	140	–
12º	Super Deck!	136	+
13º	El Golpe	130	–
14º	Battlemaster	126	–
15º	Circus Maximus	112	–
16º	Diplomacy	108	–
17º	Heroquest	100	–
18º	Blackbeard	90	–
19º	Fantasy Warriors	80	–
20º	Cruzada Estelar	50	=

WARGAMES
Juegos Puntados 70

1º	A.S.L.	366	=
2º	World in Flames	345	=
3º	Squad Leader	302	=
4º	Ardennes	300	=
5º	Waterloo	292	+
6º	Caesar	288	=
7º	Third Reich	275	=
8º	SPQR	262	+
9º	Harpoon	240	–
10º	Advanced Third Reich	208	=
11º	Second Front	170	+
12º	Lost Victory	146	+
13º	Afrika	128	=
14º	Triumphant Fox	120	+
15º	Pacific War	100	=
16º	Command Decision	96	–
17º	Last Blitzkrieg	85	+
18º	Lion of the North	75	=
19º	Longest day	63	+
20º	VI Fleet	50	+

Ranking realizado con la colaboración de las tiendas JOC Internacional de Algorta, Alicante, Barcelona, Berga, Cáceres, Cartagena, Ciudad Real,Girona, Granollers, Madrid, Molins de Rei, Murcia, Palma de Mallorca, Santa Coloma de Gramanet, Terrassa, Valencia y Zaragoza.

de rol con una base histórica, como *Aquelarre*, han de tener una inspiración histórica. Es evidente.

LIDER- Cambiando de tema, ¿que te ha parecido tu experiencia con otra editorial (*M+D*) con el módulo *La Balada del Español*, de *Far West*?

R.I.- Ha sido como una ducha. De cuando en cuando conviene hacer cosas nuevas, y conocer nuevos ambientes. Es interesante porque, quiera que no, cuando te mueves a un mismo nivel con un mismo juego, acabas autoimponiéndote una serie de normas de las que, con otro ambiente y otro sistema de reglas, puedes salir.

LIDER- Tu has sido el encargado por *Joc Internacional* de traducir *Magna Veritas In Nomine Satanis*. ¿Nos podrías dar una visión general de los problemas que te ha ocasionado la traducción?

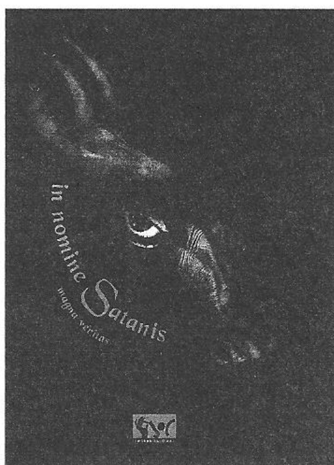
R.I.- Croc, seudónimo del autor, escribe a un nivel coloquial y usa bastantes términos de argot. Eso supuso problemas, en primer lugar de comprensión propia y en segundo lugar a la hora de reproducirlos. Es decir, no podía traducir literalmente un chiste típico francés, tenía que reconvertirlo. Siguiendo esta línea de cosas, todo el juego tenía una ambientación típicamente francesa que, a la hora de adaptarlo, se ha suprimido. Es decir, *INS/MV* en su traducción castellana tendrá una ambientación internacional. Los jugadores podrán ir de un lugar a otro de Europa, incluso del mundo.

LIDER- O sea, que el centro del mundo ya no es París.

R.I.- Es cualquier ciudad importante, y el DJ puede usar la que considere más oportuna. Algunos módulos están ambientados en capitales concretas, y en otros se deja a libre albedrío del director de juego para que ponga la ciudad que quiera. Se recomendaría que ésta sea la del árbitro, porque es la que conoce más.

LIDER- ¿Cómo definirías *Magna Veritas in Nomine Satanis?*

R.I.- De este juego se han dicho muchas cosas, y cuando de un juego se dice mucho y



diferente es que es bastante típico. Se le ha clasificado de juego de superhéroes en el sentido que los PJs, aparte de ser más fuertes y resistentes que un humano normal, tienen poderes adicionales. También se ha dicho que es un juego de magia medieval moderna, y también se ha dicho que es un juego que recuerda mucho en su temática a la película de los inmortales. Yo diría "ni", que es lo mismo que "so", que es lo mismo que decir que ni si ni que no. Es decir, creo que las tres posturas son válidas y ninguna es la correcta. Es un juego de una temática muy especial. Si tuviera que decirlo de alguna manera, diría que es como coger las tradiciones medievales y, en este sentido me gustó hacer mis propias comparaciones entre *INS/MV* y *Aquelarre*. Es coger la concepción del Bien y el Mal luchando físicamente en la tierra, con la raza humana en medio, siendo manejada como un árbol al viento y sin poder reaccionar demasiado. Con una presencia física del Bien y del Mal en la Tierra puede ser una concepción típicamente medieval de encanto. A partir de allí, tiene una cierta dosis de solidez y gran cantidad de humor negro, digamos acorde con los tiempos.

LIDER- Sabemos que había dos ediciones del juego. Y que una de ellas era bastante más dura que la otra. ¿Te ha representado algún problema esto a nivel de tener que hacer un collage de ambas?¿Cómo has podido arreglar esta aparente contradicción entre ambas ediciones?

R.I.- El autor, para empezar, hizo *INS/MV* con un factor de provocación bastante fuerte: la primera edición la envió a varios cargos eclesiásticos para que le dieran su opinión sobre el asunto (risas a ambos lados del hilo telefónico). Habían situaciones muy duras y bastante sórdidas, pero se diluían con tonos de humor negro. Croc autoedita sus propios juegos en una empresa que se llama *Siroz*. Esta empresa tiene la mala costumbre, o buena según se mire, de no reeditar nada.

La segunda edición que se sacó era una recopilación del juego base más todos los suplementos. Algunos capítulos del juego original habían desaparecido porque se suponía que ya eran conocidos por el público, y había referencias a los suplementos ya publicados, pero que, evidentemente, en castellano no han salido todavía. Y aparte, el juego se ha ido modificando, ha ido evolucionando hacia una postura más negra, más oscura, quizás más acorde con esta nueva moda de juegos oscuros que nos llega de los USA.

Así, finalmente, cotejando la primera edición y la segunda se pueden encontrar algunos apartados que podían resultar un poco chocantes. Yo he intentado arreglarlos en mi traducción.

LIDER- ¿Seguirás traduciendo la línea completa de este juego, o dejarás tan dura labor a otro traductor?

R.I.- Supongo que seguiré traduciendo. La experiencia no ha sido tan desagradable.

LIDER- Una pregunta a nivel personal. Encuestas recientes en los Estados Unidos demuestran que el 60% de los americanos cree firmemente en la existencia de ángeles. ¿Tu crees en ángeles, o en demonios?

R.I.- Creo que la pregunta no es correcta. Si crees en un ángel, es decir, en la representación física o etérea de un Bien absoluto, tienes que creer en un demonio, es decir, la representación física o etérea de un Mal absoluto. No se puede creer en Dios sin creer en el Diablo, a no ser que seas un arriano con fuertes coeficientes de esquizofrenia. Pero los arrianos fueron exterminados en el siglo VI, aunque eran un herejía muy divertida. Tal como es nuestra cultura occidental, si crees en un Bien absoluto crees en un Mal absoluto como contrapartida. Y ya que me has hecho una pregunta personal, te contestaré con una respuesta personal: yo creo que hay gente que cree.

LIDER- Ya para finalizar, ¿nos podrías hablar sobre tus futuros proyectos, tanto respecto a *Aquelarre* como *Far West* o *INS/MV*. o cualquier otro con el que nos "amenaces"?

R.I.- Ahora que he terminado *La Balada...* quiero volver a dedicarme a *Aquelarre* por completo. Tenía el proyecto de hacer *Villa y Corte*, pero me está suponiendo bastante tiempo porque quería hacer una recreación del período renacentista y de los Austrias. Entonces, para no tener al aficionado de *Aquelarre* muy dormido y para que no se queje de que no le saco nada, estoy trabajando a marchas forzadas en un suplemento que se llamará *Rincón*, que es una serie de módulos ambientados en un valle que se describe exhaustivamente, más que nada porque los jugadores se quejan de que sus personajes no paran de dar vueltas por la geografía española, y les gustaría tener un hogar, poder meterse en un sitio. Siguiendo esta filosofía, se publicó la guía de la ciudad de Barcelona dentro de *Dracs*, y siguiendo con ello, me gustaría dar ahora una imagen del mundo rural.

La idea de alternar mi juego con otros me ha resultado muy gratificante, la verdad. O sea que ya sea traduciendo juegos o bien haciendo incursiones en otros sistemas, supongo que la tónica será esta.

LIDER se despide, deseándole mucha suerte a Ricard en todas sus nuevas experiencias. Noto una risita maliciosa en su despedida. Tendré que informar al arcángel Gabriel. El tiene razón, esto de los juegos de rol es cosa del diablo...

ALIENS™

SE ESTA GESTANDO ...

Pifias III, "play it again, Sam"

Vista la escasez de ideas de la que os hablé en la pasada entrega y dada vuestra insistencia, todo sea dicho, en querer más carnaza, volvemos a dedicarnos a esas entrañables criaturas que sois los pifiosos. La verdad es que, viniendo de unos monstruos como vosotros, no me sorprende que pidáis más y más escenas escabrosas. ¡Como si no tuviérais bastante con los programas televisivos de cámaras ocultas y videos morbosos de primera! Con vosotros el reality horror show del mundo del rol, again.

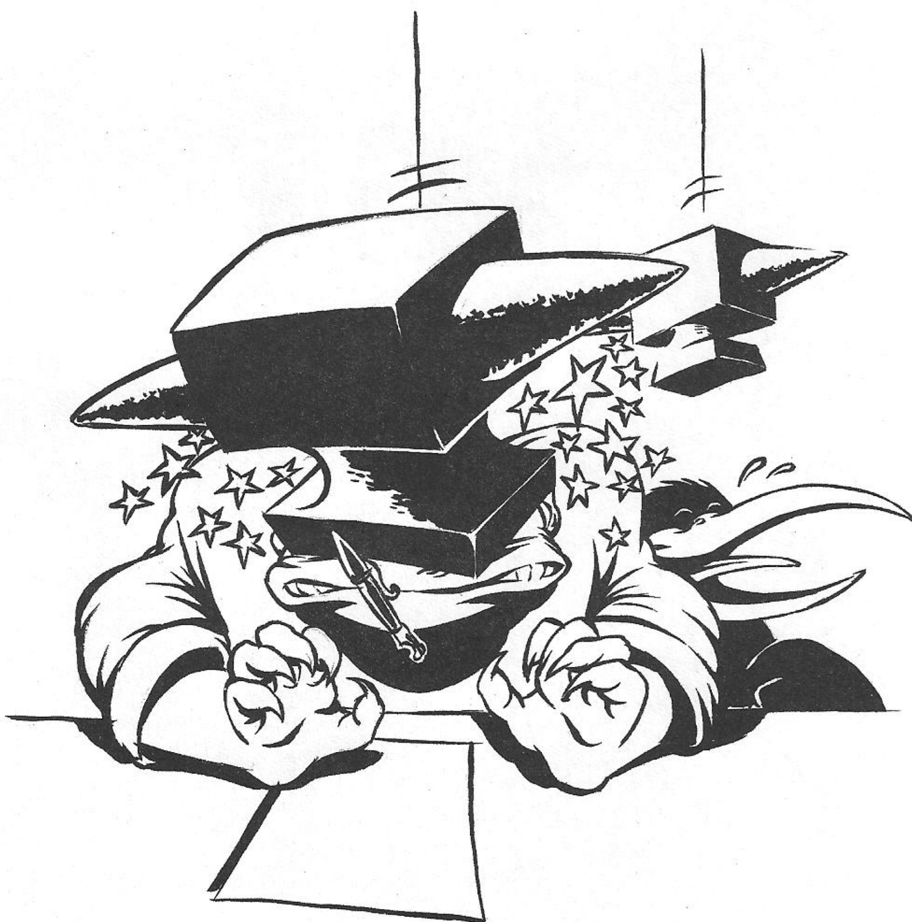
Primera. Es de noche, y una noche bien cerrada. Una patrulla de guardias, antorcha en una mano y cimitarra en la otra, ha salido a perseguir a nuestros queridos PJs. Los aventureros, por aquello de la discreción, corren sin linternas ni antorchas por lo que rápidamente se ha dispersado el grupo. Uno de ellos, decide aprovechar la coyuntura para volver al pueblo donde había dejado un asunto a medio cocer. Desde lejos, observa el brillo de una antorcha tras la colina, en lo que su orientación le indica que es la entrada del pueblo. *Remonto a cierta distancia el vuelo* - era un hombre alado - *y me arrojo en el más salvaje picado sobre el portador de la antorcha; piensa que salgo tras la colina y no podrá reaccionar hasta que me tenga literalmente encima.* Hoy en día, el jugador ya no se pregunta por qué las autoridades han hecho obligatorio el uso del casco: la antorcha estaba colgada en la muralla.

Segunda, en plan flash. Un grupo de aventureros "dungeonianos" han acabado con la espectral presencia de una sombra. Inmediatamente alguien grita: *¡Registro a la sombra!*. El colmo de la avaricia.

Tercera. Siguen las espadas, esta vez *RuneQuest*. En los preliminares ya hay "algo" que hace pensar en que en el grupo hay un crack, "una cracka" en este caso (¿será la manera de darle vueltas a la hoja de personaje? ¿será que todavía no ve claro cómo leer un D4?). Se trataba de buscar una planta única en una cueva en el corazón de un bosque frondoso y tenebroso (original). Al entrar en la caverna se oye un extraño ruido, que un afortunado crítico hace interpretar como el ronquido de un troll. Cuando están entrando con sigilo, nuestra estrella del día consigue por fin encontrar una habilidad que no había empleado hasta el momento. *–¡Canto!–*. El destino quiso ayudar: 00. El resto, tormenta incluída en la que acabaron atacando al troll con una garrafa de sidra (¡¿?!), no lo resiste ni mi estómago de orco.

Cuarta y última; esta es una de DJ perverso. La partida es de *Mutantes en la Sombra* y la trama nos lleva a una persecución de coches a lo "jamesbond" por el centro de Bilbao. Nuestro héroe está a punto alcanzar al malo al volante de su flamante Porsche rojo cuando los dados dicen que pifia ... ¡y nuestro cruel DJ le dice que se le dispara el airbag!

En fin, que si esto es lo que os gusta, viciosos, lo tendréis. Ahora id rápido al salón, que empieza el Lobatón. (Una vez más, gracias a los que nos mandáis vuestras desgracias).





Desde Moria con amor

Debido a la gran cantidad de dudas que hemos recibido últimamente referentes a El Señor de los Anillos y Rolemaster, hemos decidido resolver todas las que han llegado a nuestras manos en este artículo. Así esperamos disipar de una vez por todas algunas de ellas que se repiten con bastante frecuencia en un buen número de jugadores. Y si aún tienes alguna cuestión que no se ha resuelto en este consultorio (que seguro que las tienes), ya lo sabes, sólo tienes que escribirnos y nosotros intentaremos solucionártela.

por Oscar Estefanía

Me gustaría que crearais una regla sobre la duración de las hemorragias y las pérdidas de puntos de vida por asalto basándose en la Constitución del personaje.

Aunque a primera vista no lo parezca, una hemorragia (aunque sólo provoque la pérdida de un punto de vida por asalto) es una herida que provoca un cierto grado de desangramiento en la víctima, y por lo tanto es bastante seria. En mi opinión (y ateniéndome a las reglas del juego), sólo hay tres formas posibles de frenar la pérdida de puntos de vida por asalto por hemorragias: en primer lugar, las hierbas mágicas, que en algunos casos pueden frenar la hemorragia y comenzar a cerrar la herida (dos buenos ejemplos de estas hierbas serían la Anserke y la Belan, así como la Harfy). Por otro lado, la magia también puede frenar la pérdida de sangre, mediante sortilegios como Coagulación, Cerrar Cortes, etc. La tercera forma de frenar una hemorragia es llevando a cabo una maniobra de Primeros Auxilios sobre la víctima (aunque esta habilidad secundaria no existe en *El Señor de los Anillos*, se puede adaptar de *Rolemaster*, y para los que no jueguen a este último, baste con decir que la habilidad está controlada por la Inteligencia). No obstante, mediante esta tirada de Primeros Auxilios sólo se puede reducir la pérdida de hasta 5 puntos de vida por asalto, de forma que si la víctima pierde una cantidad superior de puntos de vida por asalto, se tendrá que recurrir a sortilegios como Arreglar Vaso Sanguíneo, Arreglar Vaso Sanguíneo Principal, etc., para eliminar completamente la hemorragia.

Si en el momento en que la víctima sufre la hemorragia no tiene a su disposición ninguno de estos tres métodos, **la hemorragia no se detendrá en ningún momento**, de forma que es totalmente posible morir a causa de una hemorragia, aunque sólo provoque la pérdida de un punto de vida por asalto. Puede que esta regla parezca excesivamente dura, pero es totalmente realista.

¿Puede un personaje de Rolemaster pasar de ir corriendo a velocidad x2 a velocidad x4 en un solo asalto, o antes debe pasar de x2 a x3 y luego de x3 a x4?

Un personaje puede pasar perfectamente de x2 a x4 en un sólo asalto; en realidad, un personaje puede incluso comenzar a correr a velocidad x5.

¿Un mago que tenga lanzado sobre sí mismo un sortilegio de Rapidez puede lanzar dos sortilegios instantáneos en un mismo asalto o lanzar un sortilegio y atacar con un arma en el mismo asalto?

Un mago que tenga lanzado el sortilegio Rapidez no puede lanzar dos sortilegios en un asalto, sean instantáneos o no, puesto que es totalmente imposible que un mismo mago lance dos sortilegios en un mismo asalto, aunque se encuentre bajo los efectos de cualquier sortilegio de este tipo. Por el contrario, un mago que estuviera bajo los efectos de un sortilegio de Rapidez sí que podría lanzar un sortilegio y a continuación golpear en el mismo asalto. La explicación es muy simple: el sortilegio Rapidez permite al blanco llevar a cabo el doble de las actividades normales en un asalto, pero no reduce el tiempo que tarda en hacerlas. Por lo tanto, no puede lanzar dos sortilegios en la fase de magia (ya que tardaría el tiempo habitual en lanzar un sortilegio, y una vez acabado ya habría finalizado la fase de magia), pero sí que puede lanzar un sortilegio en la fase de magia y a continuación, como todavía le queda actividad, atacar con un arma.

¿Se puede mantener un movimiento adrenal?

En ningún punto de las reglas se nos indica que no sea posible mantener un movimiento adrenal, por lo tanto se podría aceptar que un personaje mantuviera un movimiento adrenal durante más de un asalto. No obstante, tendrá una penalización de -20 en cada asalto que pase manteniendo el movimiento adrenal.

No comprendo cómo personajes de la talla de Gandalf, los Nazgûl, Galadriel, etc., pueden tener en SD cosas como 50-75 o, como mucho, 100, si cualquier mago normal en nivel 10 tiene 100. Otra cosa que no entiendo es cómo los uruk-hai de Dol Guldur (que son brutales, fuertísimos y todos les temen) tienen en nivel 6 35 PV, 40ci, van sin armadura, etc., mientras cualquier orco según las reglas de El Señor de los Anillos tiene 100 puntos de vida y lo mismo en la BO en nivel 8.

Vayamos por partes. Un mago de nivel diez tendría una puntuación máxima en Sortilegios Dirigidos de 2 grados por nivel x 10 niveles = 20 grados, lo que equivale a 70, más una bonificación por AGI de +25 (siendo muy generosos), que nos da un total de 95 en SD, eso siendo un mago extremadamente ágil (algo no muy común) y habiendo gastado más de la mitad de sus puntos de desarrollo de habilidades mágicas en la habilidad de Sortilegios Dirigidos. Por lo tanto, un mago que en nivel 10 tenga

una bonificación en SD de 100 debe ser un mago extremadamente hábil para su nivel. Dejando esto de lado, pasemos a comentar las bonificaciones de algunos de los personajes que comentas.



En lo que a Gandalf respecta, y como bien sabrás, es un Istar, enviado de los Valar para intentar mantener el Equilibrio de las Cosas en la Tierra Media y evitar el triunfo de Sauron sobre los Pueblos Libres. Por eso mismo, la misión de Gandalf debe ser necesariamente discreta, y no sólo viaja hasta la Tierra Media con un nivel muy inferior al suyo normal en Valinor, sino que tampoco se dedica a lanzar bolas de fuego y rayos alegremente contra el primer orco que se le cruza por el camino. La misión de Gandalf se basa más en la convicción y la perseverancia que en la violencia y los hechizos ofensivos. Por eso mismo tiene esa bonificación en SD tan baja (si es que una SD de 120 y una BO de +90 con un rayo se pueden considerar bajos, ya que con cualquiera de las dos puntuaciones y una tirada mínimamente buena puede hacer trizas a cualquier criatura con que se cruce). Además, ten en cuenta que ni Gandalf ni ninguno de los demás personajes de este tipo son simples "machaca chichas", y tienen el resto de las habilidades mágicas extremadamente altas (en el caso de Gandalf, 96 en Usar Objetos, 96 en Leer Runas y 120 en Canalización).

Los Nazgûl son unas criaturas ya de por sí suficientemente temibles como para que además de todo tengan una bonificación elevadísima en los SD. Solamente el miedo que inspiran, el drenaje de Constitución que pueden provocar y el horrible Soplo Negro deberían ser armas más que suficientes para desafiar a cualquier grupo de aventureros competente, pero si todavía quieres más, considero que sus habilidades mágicas no son en absoluto débiles. Además, no todos los Nazgûl son magos.

En cuanto a los orcos de Dol Guldur, la referencia más baja que encuentro en nivel 6 es de 40 PV y una BO de 60ci, pero se trata de una patrulla de exploradores, orcos que no constituyen precisamente el principal contingente guerrero de Dol Guldur. Se trata de uruk-hai exploradores, que probablemente no entren en combate tanto como los demás uruk-hai guerreros de la zona, que, de paso, y como verás, son respetables en cuanto a sus habilidades de lucha se refiere (en nivel 8, 60 PV, 70ci y C/8). ●

De la caliente arena a la fría nieve

Moments in History es una nueva empresa que ha saltado al panorama de los wargames, con la curiosidad de que por primera vez el equipo de diseño cuenta en sus filas con alemanes. Los dos temas elegidos como simultáneas operas primas recrean dos campañas que son ampliamente conocidas por la afición : Gazala 1942 y Kharkov 1943.

por Erwin Cánovas

Triumphant Fox

El 27 de Mayo de 1942 a las 7 de la mañana un asalto de la 15 Panzer División inauguraba oficialmente la batalla de Gazala. 25 días más tarde llegó la culminación de toda una serie de acciones muy brillantes del Deutsche Afrika Korps al mando de Erwin Rommel con la capitulación de Tobruk.

Triumphant Fox es probablemente la simulación más completa del mercado sobre esta serie de batallas, puesto que su "competencia" como podría ser *Afrika* de *The Gamers* o *Panzer Armee Afrika* de *Avalon Hill* (este último ya descatalogado), tocan el tema siempre como una parte del contexto de la campaña africana de Rommel y, sobretodo a un nivel más sencillo de reglas que nuestro protagonista.

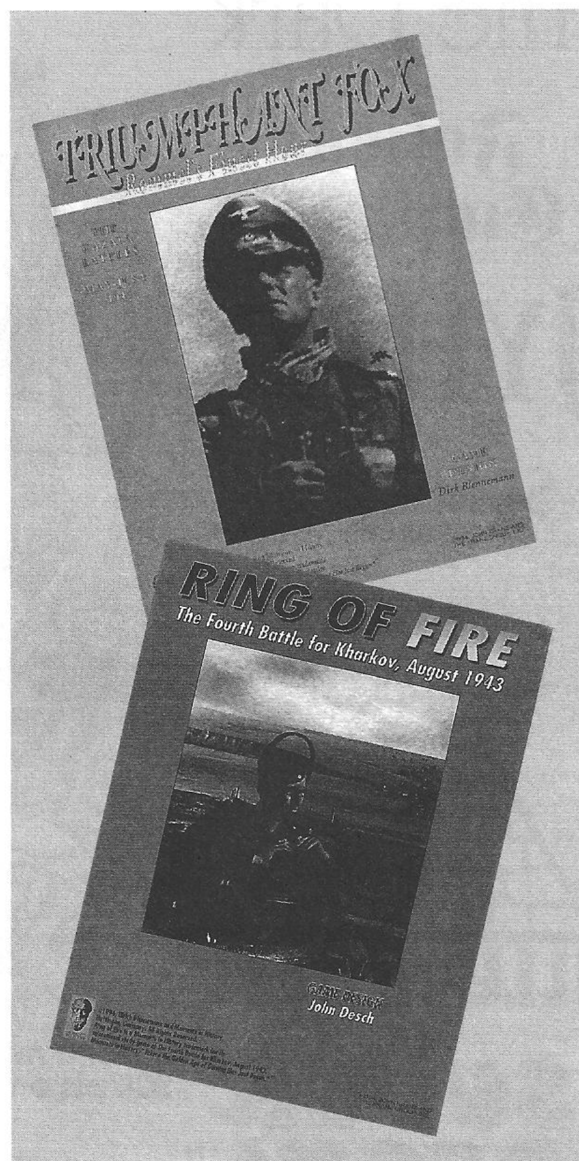
La secuencia de juego esta dividida en 7 fases:

Fase de recuperación: en esta primera fase se determina la iniciativa y se sitúa a 0 el marcador de operaciones ya que éstas están limitadas. Es el momento de activar las unidades que habían sufrido desgaste en combate.

Fase de organización:es aquí donde se dan dos de los componentes más originales del juego. Cada jugador posee unas fichas de ocultación que utiliza para despistar al enemigo. Esto viene a representar las astutas jugadas que se daban en el desierto donde en más de una ocasión pequeñas unidades motorizadas arrastrando matojos levantaban tales columnas de polvo que confundían totalmente al enemigo.

En esta fase el jugador alemán puede mover con total libertad la ficha de Rommel, que se desplaza gracias a su Storch ("Cigüeña",pequeña avioneta de reconocimiento que convertía al mariscal en omnipresente) a cualquier parte del tablero incrementando el valor de la unidad elegida. Cada movimiento pasará una tirada para determinar si Rommel se despista y se pierde, cosa bastante común dada la difícil geografía del desierto. Históricamente los oficiales alemanes, incluso los de más alta graduación, dieron una lección de valor ya que acompañaban a unidades de primera línea jugándose el pellejo, cosa que no era muy habitual en el alto mando inglés y por supuesto menos aún en el caso italiano.

Fase de Eventos aleatorios: el jugador inglés deberá tirar un D10 con el cual se determina algún hecho casual (que a veces resulta ser decisivo) en una tabla de eventos. Estos pueden ir desde una pequeña acción de sabotaje de las famosas Long Range Desert Patrol (que harán bajar el nivel de activación de la unidad alemana deseada) hasta el envío de más aviación germana desde Grecia y Creta por orden de Kesselring.



Fase de Reemplazos: esta es otra fase decisiva, dado que el éxito en la guerra del desierto dependía casi por completo de una buena línea de suministros y un buen abastecimiento. Esto queda perfectamente reflejado en el juego con el sistema de puntos de reemplazamiento.

Fase de Refuerzo: entran en el tablero las unidades



elegidas como refuerzo ya sean de la reserva o recién llegadas al continente.

Ciclo de Operaciones: está dividido a su vez en segmentos de operaciones. Es ahora cuando los jugadores realizan las diferentes maniobras estratégicas. En cada segmento se determinará la iniciativa, y el jugador que la obtenga realizará sus operaciones primero.

El juego esta lleno de pequeños detalles que delatan a su diseñador como amante de la historia y como alemán. Este es el caso, por ejemplo, del cuidado con el que esta diseñada la regla para la Flak (artillería antiaérea alemana). Y es que históricamente los cañones de 88mm (los famosos ocho-con-ocho) sembraron el pánico entre las tripulaciones de carros aliados como los Matildas o los Valentines, vehículos casi inexpugnables para el cañón del Panzer III alemán (que era el carro más corriente en la época). Las unidades Flak están provistas de un elevado factor antitanque, detalle bastante inusual en los juegos de nivel estratégico.

Fase de final de turno: aquí es donde avanzan los contadores de número de turno y de puntos de victoria, obtenidos por ambos bandos en éste. Otra curiosa regla que se aplica en esta fase, es el chequeo de las unidades italianas para determinar si se rinden al acabar el turno, cosa bastante usual dada la baja preparación de sus tropas y su obsoleto armamento. Realmente sólo algunas unidades italianas se salvaban de la quema (Ariete, Trieste, Littorio) en parte gracias a la cesión de material alemán como algunos ocho-con-ochos.

Triumphant Fox contiene 7 escenarios que incluyen 3 de entrenamiento en solitario y uno para poder jugar toda la serie de batallas de Gazala, aunque la calidad del reglamento hubiese permitido perfectamente que el juego abarcase un mayor período histórico. La presentación es probablemente uno de los mayores atractivos del juego, ya que tanto fichas como tablero están presentados de una forma impecable, al igual que las tablas de ayuda. Es un dato revelador el que el juego venga acompañado con bolsitas autosellantes para guardar las fichas, detalle que solo practican empresas muy detallistas como *GMT*, marca a la cual se asemeja mucho el tipo de presentación. Pero esto no es todo, ya que existe incluso la posibilidad de adquirir las reglas leídas y grabadas en una cassette y la guinda: ¡un teléfono de consulta!.

Como podéis ver, los tiempos cambian. Esto es aplicable a este juego no sólo por su diseño de origen alemán sino porque representa un wargame de última generación que sale de los clásicos standards.

Ring of Fire

"¡Kharkov debe resistir!", ésta era la consigna que Hitler dictó a su alto mando tras el desastre de la operación Ciudadela en Kursk. La respuesta de Von Manstein, quizás uno de los estrategas más brillantes de toda la 2ª GM, contrastaba totalmente: "Prefiero perder una ciudad a un ejército".

En Agosto de 1943 la situación empezaba a decantarse muy seriamente hacia el bando ruso que empezó una serie de contraataques, como el de Kharkov, contra el gravemente tocado ejército alemán. Los alemanes no solo tenían el inconveniente de las desavenencias entre el alto mando, también se encontraban con un ejército ruso que ya no era el de los primeros años de guerra. La veteranía de tres años de conflicto, la aviación (como los temidos Pe-2 o Sturmoviks) y los potentes carros (T-34, KV, etc..) habían convertido al ejército soviético en un rival muy peligroso.

En la mañana del 3 de Agosto de 1943 una impresionante lluvia de proyectiles rusos anunciaba una gran ofensiva: se trataba de la operación Polkovodets Rumyantsev.

Pero vayamos al juego. La secuencia de un turno esta dividida en 2 partes iguales, el turno soviético, primero, y el alemán.

Este wargame es mucho más sencillo que su hermano de serie. Esto puede apreciarse claramente en la secuencia, aunque no por ello tenga nada que envidiar a *Triumphant Fox*.

Fase de reemplazos: el tema de abastecimiento esta bien elaborado. Ambos jugadores, con clara ventaja del ruso, pueden recibir y mover a sus reemplazos.

Fase de movimiento regular:en esta fase se efectúan todos los movimientos de unidades sobre el campo de batalla, incluida la aviación. Respecto a la regla de Zonas de Control (ZOCs), *Ring of Fire* sigue los canones standards.

Fase de Combate:Esta dividida en tres fases más, combate de carros, combate aéreo y combate regular. El más interesante de estos 3 segmentos es el primero, ya que el diseñador, antiguo comandante de una compañía de tanques U.S.A, es un gran amante del combate entre carros. Esto queda perfectamente reflejado en las reglas donde los tanques vienen a ser la "estrella" del juego. También lo fueron en la batalla, donde los potentes carros existentes (Tigers, Panthers...) protagonizaron combates muy sangrientos. Un curioso dato es que la proporción de carros destruidos era de 5:1 favorable a las experimentadas tripulaciones alemanas. Así y todo el número de carros ruso quizás superaba esta proporción respecto al número de carros alemanes.

Fase de movimiento de la reserva: es aquí donde dirigiremos nuestras reservas a donde más nos interese. El jugador alemán a tapar los huecos del anillo defensivo de Kharkov y el jugador ruso a buscarlos.

Fase de combate de la reserva:igual que la fase de combate, las unidades que hemos movido en el turno anterior pueden atacar en una segunda oportunidad.

Fase de final de turno: última fase donde se avanza el contador de turno.

El manual de reglas, además de estar muy clarificado con cantidad de ejemplos, posee también un par de escenarios y un amplio comentario histórico. En cuanto a la presentación es tan buena como la de su compañero de marca, aunque el contenido difiere bastante. *Ring of fire* es muy jugable, con un sistema de juego muy ágil, apto para iniciarse en el tema. ●

FICHA TÉCNICA

Nombre:	TRIUMPHANT FOX, Rommel´s finest hours - The Gazala Battles, May-June 1942
Diseñado por:	Dirk Blennemann
Escala militar:	Regimiento-Batallón
Escala temporal:	Un turno = de uno a seis días
Escala terreno:	3´5 Km. por hexágono
Nº Fichas:	240 fichas (entre unidades y contadores)
Nº Jugadores:	2 o solitario
Complejidad:	7 (sobre 10)
Editado por:	Moments in History

FICHA TÉCNICA

Nombre:	RING OF FIRE, The fourth Battle for Kharkov, August 1943
Diseñado por:	John Desch
Escala militar:	División-Brigada-Regimiento
Escala temporal:	Un turno = Un día
Escala terreno:	2 Km. por hexágono
Nº de fichas:	360 fichas (entre unidades y contadores)
Nº de jugadores:	2 o solitario
Complejidad:	4 (sobre 10)
Editado por:	Moments in History

Todos a las trincheras

En esta ocasión os presentamos una simulación de un conflicto bélico, la Primera Guerra Mundial. Dividido en escenarios que no representan ninguna batalla real en concreto, el programa permite sin embargo hacerte una completa idea de lo que fue esta guerra gracias a la exacta inclusión de las unidades que participaron en ella, así como de los avances tecnológicos que se fueron incorporando a ellas.

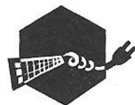
por Jordi Albi y Víctor Escós

The Great War es un juego de *Strategic Simulations Inc* (*SSI*) ambientado históricamente en la Primera Guerra Mundial. La animación inicial ya te indica que éste es un juego distinto. En ella una sucesión de gráficos sencillamente brillante te cautiva, y te acerca a una larga, cuidada, y amena explicación histórica que hace que te sumerjas de lleno en los motivos que condujeron al mundo a una de las más sangrienta guerras conocidas hasta ahora. Cierto es que esta introducción no está traducida al castellano (como todo el juego, que está íntegramente en inglés), por lo que para los que desconozcan el idioma del Imperio Británico toda esta elaborada introducción no representara más que una engorrosa retahíla de incomprensibles frases que parecen no acabar nunca. Para los que no andamos muy duchos en idiomas, o para los que estarán hartos de visualizarla, siempre tendremos la opción de hacer un ESCAPE y dar por finalizada las introducción. Nosotros recomendamos encarecidamente que esta se vea, pues vale la pena.

Una vez finaliza la introducción, llegamos a un menú de opciones. Inicialmente, si no se varia nada, el juego cargará automáticamente una opción en la que el jugador controla a los poderes centrales, en guerra contra los aliados, en un escenario introductorio de relativa dificultad. El jugador tendrá ya inicialmente la posibilidad de jugar un escenario mucho más avanzado, o de jugar inicialmente con el bando aliado, con sólo variar esta opción inicial y elegir la otra que nos ofrece el programa. Señalizar que los escenarios para uno y otro bando son los mismos. Sólo se diferencian en el nombre en clave (necesario para acceder a ese escenario) y en el número de tropas que se despliegan por parte de uno y de otro, dependiendo de que bando controla el jugador y que bando controla el ordenador. El total de escenarios de que dispone el programa es de 20, jugables desde ambos bandos tal y como ya hemos dicho. El juego ofrece además la posibilidad de ser jugado por dos jugadores, incorporando la posibilidad de jugarlo simultáneamente. Otra novedad en este caso es que los escenarios sí son distintos, totalmente, a los del juego individual (son 14 nuevas simulaciones). Cada escenario posee un código de acceso, así que no hace falta seguir la progresión para poder jugar un escenario posterior, aunque si es muy, muy recomendable seguir el orden establecido, tanto por uno como por otro bando. El juego, para evitar el aburrimiento que provoca jugar siempre con las mismas unidades, va incorporando regularmente (siguiendo un rigor histórico) las nuevas unidades que se producen en los respectivos paises. Esta variedad se produce en todos los ejércitos (Tierra, Mar y Aire).

Dentro del mismo menú inicial tendremos la posibilidad de variar los colores de las fichas, que inicialmente son imitación de los históricos, es decir de camuflaje (pardos y azulados), pudiéndolos transformar a colores brillantes, que harán que los podamos diferenciar mucho mejor (los colores pasan a ser dorados y azules metalizados). Una vez elegidas todas las opciones, decides enzarzarte en una batalla pura y dura, ya que al fin y al cabo por eso te has comprado el juego.¡Sorpresa!, el mapa se entiende; distingues sin ningún tipo de problema los distintos tipos de terreno, las construcciones, las carreteras, las vías férreas y ... –¿que es esa "birguería"?..., si, la vista no te engaña, son las fichas, pero dicho así parece normal. No, no, ¡QUE





FICHAS!, ¡qué maravilla!. En lugar de ver las antiestéticas y abstractas fichas de siempre, cuadradas, llenas de símbolos irreconocibles, como en todos los juegos de este tipo, aquí ves unas figuras (no fichas cuadradas) reconocibles a simple vista, sin necesidad de hacer esfuerzos para saber de que tipo de unidades se trata. Más sorpresas, la pantalla está dividida en dos partes, que representan la visualización de uno y otro bando, sea jugador contra ordenador o jugador contra jugador. Pero lejos de ser una ayuda, eso, a la hora de idear estrategias se convierte en un bonito follón, ya que tal y como hemos comentado anteriormente, el juego es simultáneo, pero a turnos cambiados. Mientras un jugador mueve, el otro combate, y una vez se finaliza el turno, se cambian las tornas, y el que ha movido, combate, y el que ha combatido, mueve. El control que ofrece el ordenador de sus unidades es muy bueno, y los jugadores lo tendrán francamente complicado para finalizar las misiones del bando alemán. Pero sudarán, y tendrán pesadillas con las interminables batallas que deberán hacer con el bando aliado para conseguir vencer. ¡Ah!, un dato más, el nivel de dificultad (número de unidades que puedes mover por turno) solo afectará a tus unidades, a las del ordenador nunca.

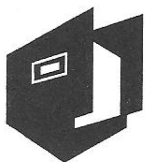
La forma de conseguir vencer en un escenario, es, a priori, sencilla. Sólo hay que conquistar el cuartel general enemigo (Headquarter). Si ello no te parece demasiado fácil, también puedes intentar ganar eliminando todas las unidades enemigas. La rapidez con que obtengas la victoria hará que consigas más o menos puntos. Como quiera que sea, el nivel de dificultad bonificará el total de puntos que consigas. A más dificultad más puntos (si vences, claro). Debido a la larga duración de la mayoría de los escenarios, el juego posee la opción de grabar la partida en curso.

En el apartado musical el juego posee varias melodías de fondo que se agradecen. Sobre este tema, nada más que comentar. Destacar en el apartado de combate las animaciones que, aunque largas, están hechas con mucha gracia. El jugador novato jugará con las animaciones activadas durante largo tiempo, aunque el jugador veterano, totalmente "sondado" al ordenador, pasará de ellas para dar más velocidad al juego. Incluso sin las animaciones, la forma de combatir (la eliminación de fichas enemigas) está muy, muy bien hecha. Al finalizar el último escenario, los creadores del juego dejan claro el precio que tuvo esta guerra, mediante una larga moraleja. Resumiendo, un juego sencillamente excelente que esperamos y deseamos, por el bien de todos los jugadores del mundo, que se convierta rápidamente en un clásico dentro de su género. Quizás la única pega que se le puede poner a tan buen juego es el hecho de no poder jugar la gran campaña que fue la totalidad de la guerra. Ahora, ha llegado el momento en el que un veterano jugador te va a dar unos cuantos consejos, después de muchas, muchas noches de insomnio (ahora necesito usar gafas después de tanto castigar mi vista):

- La aviación alemana es superior a la aliada, tenlo en cuenta.
- Las artillerías pesadas de uno y otro bando causan verdaderos estragos.
- Si quieres realmente eliminar una ficha enemiga, concentra fuego sobre ella.
- No olvides que siempre es más fácil capturar el Headquarter enemigo que aniquilar todas sus unidades.
- Utiliza sabiamente las baterías antiaéreas, tanto las fijas como las móviles.
- Las unidades de élite son muy valiosas, no las sacrifiques a tontas y a locas.
- Repara las unidades dañadas, y conseguirás rápidamente unidades de élite.
- Utiliza para hacer grandes ataques los transportes (navales y terrestres).

Y bueno, sólo me queda por deciros que tengáis mucha calma. Pensad que todos los escenarios se pueden superar. Algunos a base de paciencia, y a la defensiva, y otros por medio de violentos ataques por sorpresa. Como es lógico pensar los últimos escenarios son los más, más "chungos". Mucha suerte. ●

dossier



LAS CARTAS SOBRE LA MESA

Viejas camaradas

Las cartas son las entrañables compañeras de nuestros momentos de ocio desde siempre: de las tardes de bridge de las señoras en el club, a las partidas de tute de los abuelos en el casino del pueblo, desde las más tiernas sesiones familiares al cinquillo, a las más túrbias timbas de poker con los amigotes. Así pues, no podíamos menos que asomarnos al más popular instrumento de distracción y entretenimiento del que dispone nuestra sociedad, con el permiso del televisor. Más aún, teniendo en cuenta que cada vez están más presentes entre nuestros juegos favoritos.

por Eduard García

Carta: Cada uno de los naipes de la baraja. **Naipe:** Cada una de las cartulinas rectangulares de aproximadamente un decímetro de alto y seis a siete centímetros de ancho; están cubiertas de un dibujo uniforme por una cara y llevan pintados en la otra un cierto número de objetos, de uno a nueve en la baraja española y de uno a diez en la francesa, o una de las tres figuras correspondientes a cada uno de los cuatro palos de la baraja.

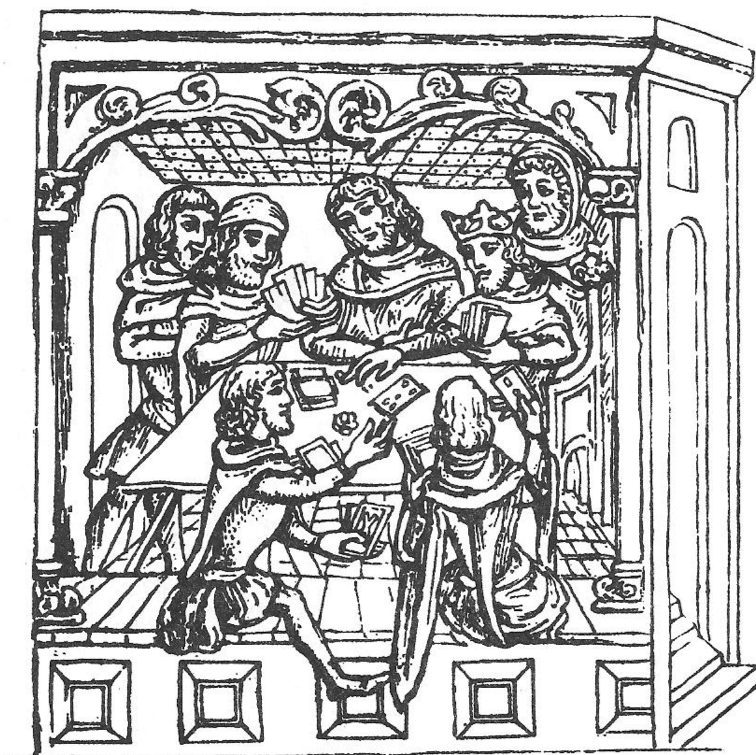
Realmente, los ilustrados miembros de la Real Academia lo tenían fácil (¡a ver cómo se portan cuando les toque definir el juego de rol!). Pero lo que está claro es que en un dossier como el que nos ocupa sobran las definiciones, ya que todo el mundo ha pasado alguna vez un buen rato jugando una partida de cartas, sea solo o acompañado.

Los juegos de cartas, además, siempre han figurado como un primo lejano de nuestra afición, a la vez entrañable y rival. Sin duda tienen en común la necesidad de una reflexión y estrategia para sacarle jugo, pero en cambio algo les mantenía al mismo tiempo alejados de los juegos de tablero y rol que tanto queremos: su agilidad y falta de parafernalia. Una partida de cartas, en general (que siempre hay excepciones en las grandes familias), es un placer efímero; se acaba pronto. Esto no quiere decir que dejes de jugar, ya que el total de horas empleadas en una buena timba puede superar a una sesión de rol, pero siempre en asaltos, en un proceso discontinuo. Y además para jugar a cartas no hace falta nada más que una baraja, como la que tiene todo el mundo; qué soso ¿no?.

Pues no. Precisamente esta frescura y agilidad del "toma y daca" o la constante sorpresa que entraña robar del mazo es lo que ha hecho que distintos diseñadores, desde siempre en los juegos de tablero o más recientemente en los de rol, hayan optado por introducirlas en su mecanismo de juego. O bien por ir más allá y aplicar sus ideas no tan sólo a buscar un apoyo a un juego de los que habitualmente nos ocupan, si no a la creación de una baraja propia y un juego de cartas en sí mismo.

Juegos de cartas hay millones (infinidad basados en las barajas clásicas y algunos menos en cartas de creación específica para el juego del que se trata), por lo que de intentar describirlos todos nunca podríamos haber dado abasto. Así pues, en un principio el objetivo del presente dossier debía ser hacer un recorrido por los juegos "de nuestra órbita" que se apoyan en las cartas como parte de su dinámica. Pero el imparable auge de los juegos de cartas para coleccionistas basados en esas ambientaciones que tanto nos apasionan (si, hombre, estamos hablando de *Magic* y familia) nos ha obligado a ampliar su contenido. Porque realmente, sea por lo próximo de la temática o porque el coleccionismo nos ha dado esa dosis de fetichismo equiparable a nuestra colección de figuras de plomo, lo cierto es que la fiebre desatada por este tipo de juegos ha abierto brecha entre nuestras filas: ¡Por fin hemos invitado a nuestro viejo primo a cenar en casa!

En fin, roba carta del mazo y pasa la página. Bienvenidos a la pasión por la cartulina policromada. ●



Érase una vez...

Antes de sumergirnos en el mundo de "nuestros" juegos "de/con" cartas, bueno es saber algo de la madre del cordero aunque, como tantas otras cosas buenas, tienen un origen incierto. Copas y bastos, picas y diamantes o los arcanos del tarot tienen ya siglos a sus esbeltas espaldas como base del divertimento popular.

por Eduard García

Desde que el hombre es hombre (o incluso antes), se aburre. Por lo tanto los inventos para matar el tedio deben suponerse tan antiguos como la propia historia de la humanidad. El problema de los más vagos era que hasta la Baja Edad Media, los juegos de los que nos hablan las crónicas estaban bastante ligados a un espacio concreto y a un considerable grado de esfuerzo físico; sirvan como ejemplo los juegos olímpicos o los juegos circenses del Imperio Romano.

Jugar sentados

Desde muy antiguo se conocen los dados como manera de entregarse a los deseos del azar. Aunque nadie puede asegurar su fecha de nacimiento, parece que hacia el siglo IX irrumpe el ajedrez en el viejo continente, introduciendo también la reflexión y la estrategia en el incipiente mundo de los llamados "juegos de salón".

Ambos sin duda son los predecesores de los naipes, que se estima que llegan a Europa durante el siglo XIV. La versión más extendida dice que se expanden desde Italia, probablemente importados por el insigne Marco Polo o algún otro veneciano menos ilustre de sus viajes al lejano oriente por la ruta de la seda (en China se han encontrado tabletas con dibujos similares a los de las cartas datadas en el siglo XII). En oriente, las barajas se componían de muchas cartas (hasta ocho, diez o doce series de doce cartas cada una), pero en occidente el número de palos rápidamente se limitó a cuatro, salvo en el caso del Tarot, que conservó una quinta serie de naturaleza bien distinta. Como es habitual, nuestros vecinos franceses también luchan por atribuirse la paternidad del invento: si bien no se atreven con las propias cartas, ellos dicen haber creado los primeros juegos desarrollados con la baraja clásica occidental.

Lo cierto es que los juegos de cartas son conocidos en la península desde antes de 1331, ya que un documento testifica que en dicha fecha Alfonso XI de Castilla prohibió que jugasen a los naipes los caballeros de la Orden de La Banda por él fundada. La afición salió pronto de la Corte y prendió fuerte entre el pueblo llano; muestra de ello es que en 1382 y 1390, el Consejo Municipal de Barcelona y el Consejo de Ciento, respectivamente, promulgaron sendas prohibiciones "para evitar la propagación del juego y fomentar la moralidad". Una vez más, lo divertido no goza del beneplácito de nuestros siempre iluminados gobernantes.

Pero esto, como es norma habitual, sólo dura hasta que se dan cuenta de que les puede generar beneficio, ya que documentos posteriores indican como Carlos V concede a Rodrigo de Dueñas el primer monopolio de fabricación de naipes a cambio de una sustancial tasa de impuestos. Impuestos que, por cierto, han gravado hasta hace bien poco la producción y el comercio de las cartas.

Instrumento de brujas

Pero antes de convertirse en un entretenimiento de la corte o de las masas, las cartas estuvieron (y lo siguen estando en la actualidad) muy vinculadas a las artes adivinatorias y a la brujería. Se dice que las 52 cartas de la baraja (francesa, ojo) responden a las semanas del año, las trece cartas de cada palo a los 13 meses lunares, las doce figuras a los doce signos del zodíaco y los cuatro palos a las cuatro estaciones. Más probable y menos mística es la versión que encuentra un paralelismo social a los palos de la baraja, identificando los oros con el comercio, las copas (o el cáliz) con la religión, las espadas con la milicia y los bastos con el mundo rural; lo mismo para sus primos franceses, el diamante, el corazón, la pica y el trébol respectivamente.

El Tarot es probablemente el antecedente más lejano de las cartas de juego. Traído a Europa por los árabes en el siglo X, algunos autores lo vinculan al Libro de la Ley de los judíos (el Tora) y siempre ha sido un símbolo relacionado con la adivinación, la cartomancia y un buen número de supersticiones. Sus cartas, más alargadas que las de las barajas normales, incluyen los cuatro palos (oros, copas, espadas y bastos), con 14 naipes por cada palo, del as al rey,



pero con la inclusión de una reina que no figura en la baraja normal española. A estas cartas hay que añadir los 22 Arcanos Mayores del Tarot, que en juego (muy parecido al Bridge) hacen el papel de triunfos, pero que a su vez están cargados de una marcada simbología esotérica.

Azar versus estrategia

Los primertos juegos se basaban casi totalmente en el azar, y la evolución de los mismos fue dando protagonismo a la estrategia y al juego en equipo. La lista de juegos de cartas que existen en el mundo resultaría interminable, puesto que cada país, a medida que "importa" un juego, crea una serie de ellos que derivan del original. De hecho, existen infinidad de variedades que, examinadas atentamente, convergen siempre en la misma finalidad. Basta con ver la cantidad de versiones que pueden jugarse de nuestro entrañable tute (tute individual, tute por parejas, tute subastado, tute cabrón, tute aragonés o guiñote ... ¿a que me olvido alguno?). Si bien algunos de ellos pueden levantar pasiones y exigir una dedicación plena (como el mus o el bridge), otros sencillamente pretenden hacer pasar un buen rato (la canasta, el remigio), y otros (bacarrá, póquer, black jack) conseguirán que pierdas tu dinero de una manera mucho más distraída que con la sosa ruleta.

Todos son dignos de que les prestes tu atención, ni que sea una vez en tu vida. Al menos si que quieres que se te siga llamando "jugador". ●

Tablero + cartas

Los juegos de tablero tampoco son ajenos a los mecanismos de las cartas, si bien éstas no cumplen en todos ellos las mismas funciones. Cada diseñador ha querido dejar su sello personal introduciendo las cartas a su manera. Este artículo no pretende ser un listado de todos los juegos de tablero que incorporan cartas, sino hacer un análisis del papel que las cartas desempeñan en ellos.

por Daniel Alento y Mar Calpena

La asociación entre juegos de tablero y cartas ya está presente en los juegos más clásicos y de difusión más popular. Prueba de ello son el *Monopoly*, *Risk*, o *Cluedo*. Sin embargo, aunque estos juegos y muchos más presenten cartas, las funciones que éstas cumplen son muy distintas.

En el *Monopoly*, aunque quizás no haga falta decirlo (¿no me dirás ahora que nunca has jugado al *Monopoly*?), las cartas ayudan a dar color a la partida e introducen acontecimientos que pueden significar golpes o reveses de fortuna para el jugador. Una carta puede significar despedirte de tus últimos billetes o librarte de la cárcel. Eso sí, de una forma totalmente aleatoria e imposible de prever (a no ser que utilices el viejo truco de distraer la atención y hacer un pequeño cambio en el orden de las cartas). En el *Risk*, las cartas marcaban la colocación inicial de las fuerzas, con lo que condicionaban la estrategia futura de los jugadores. Una vez iniciada la partida, estas mismas cartas marcaban, junto con los territorios que cada jugador poseyera, los refuerzos a recibir. Por su parte, en el *Cluedo*, las cartas son el eje central de la partida. Las cartas se refieren a tres variables: personajes, armas y habitaciones de una mansión. Uno de los personajes, con una de las armas, y, por supuesto, en una de las habitaciones, ha cometido un asesinato (son las tres cartas que al inicio de la partida se han depositado en un sobre sin que ningún jugador las haya visto). Los jugadores se convierten entonces en improvisados detectives que poseen algunas pistas (las cartas que cada uno tiene en su poder) y deben resolver el caso (averiguando qué cartas tiene el resto de jugadores para así deducir las tres que faltan).

Así pues, vemos que las cartas pueden ser esenciales en mayor o menor grado para el desarrollo del juego. En *Monopoly* se limitan a dar color y a animar la partida (no siendo imprescindibles); en *Risk* condicionan pero no imponen el transcurso de la partida, mientras que un juego como *Cluedo* sería imposible de concebir sin la participación de las cartas.

Dar color a la partida

Esta categoría de juegos en los cuales las cartas no son elementos esenciales en el desarrollo de la partida sino que ejercen un papel de animación para hacerla más amena suele corresponder a lo que nosotros llamaremos *road games* (lo que en el cine sería, según los americanos, una *road movie)*. Todo este tipo de juegos se suelen reducir a hacer pasar a los personajes por una peripecia vital que viene determinada por los eventos de las diferentes casillas y las cartas, sea esta peripecia dejar de fumar, enriquecerse (o arruinarse) o lo que sea que marquen las tendencias de la moda.

Marcando los acontecimientos

En estos juegos las cartas ya adquieren un papel más relevante. Aunque no son todavía el instrumento central del juego, sí que son imprescindibles para su desarrollo. Con todo, no se puede hablar de una única función de las cartas. Vamos a poner unos cuantos ejemplos para verlo más claro.

El Imperio Cobra fue el primer juego de tablero llegado a nuestro país que introducía la ambientación fantástico-medieval (vulgarmente, de espada y brujería). En él, cada jugador partía de una tierra diferente con el objetivo de destruir a la malvada cobra que reinaba desde una siniestra isla (el título lo dice todo). Para llegar hasta esta isla, debía cumplir unas pruebas determinadas por unas cartas cogidas aleatoriamente. Así pues, esta función es análoga a la que ya hemos explicado anteriormente cuando hemos hablado de *Risk* por lo que se refería a la colocación inicial de las cartas como mediatizadoras de la estrategia posterior. Además de esta función inicial de las cartas, nos encontramos también con cartas que conceden al jugador armas mágicas necesarias para cumplir sus misiones, rápidos medios de transporte para llegar a su destino, así como cartas de protección frente a los hombres-cobra. Además, el jugador que controla la cobra (es un trabajo sucio pero alguien tiene que hacerlo) también dispone de su propio mazo de cartas que le ayudan a cumplir con su obligación (es decir, cargarse a los repelentes héroes).

Esta función de ayuda es la más usual en los juegos de tablero que incluyen cartas. En *El Golpe* proporcionan votos, dinero, y efectivos militares para la realización del golpe de estado. En *Civilización*, las cartas proporcionan el sustento para la comunidad e introducen un nuevo elemento: La interacción entre jugadores fuera del tablero (o sea, la diplomacia).

En *Cruzada estelar* hallamos dos tipos de cartas. Los jugadores legionarios tienen a su disposición ocho cartas de equipo que describen diversos elementos tecnológicos (campos de fuerza, teleobjetivos...) y cuatro cartas de órdenes que otorgan ventajas especiales (mover dos veces, pegar dos veces, etc), de las cuales debe elegir cuatro y una, respectivamente. Éstas son las únicas que podrá utilizar durante la partida. Es una función de ayuda en la que no existe el factor azar. Por su parte, el jugador que controla los aliens (la cobra otra vez, pero en versión espacial) dispone de su mazo de cartas. Al principio de cada turno coge una de ellas y aplica lo que la carta indique, le sea esto favorable o no. En el momento en que la última carta de este mazo sea revelada (vaya, suena a película de terror mejicana de la serie Z) se habrá acabado la partida (obvio, dado que se sacaba una carta por turno), en el supuesto de que quede algún marine vivo para contarlo.

¡¿Quién ha perdido las cartas?!

Llegamos, por fin, al grupo de juegos en los que las cartas dejan de ser un complemento, más o menos importante, y pasan a tomar un papel estelar en el desarrollo de la partida. El ejemplo más claro de esta categoría es *Kingmaker*, que ya te comentamos en LIDER 38. En él, las cartas no solamente proporcionan nuevos aliados a tu facción, mercenarios, posesiones o cargos políticos, sino que además marcan los eventos que transcurren durante la partida y que



obligan a los nobles a desplazarse a determinados lugares. Pero los diseñadores de este juego traspasaron todos los límites eliminando los dados de su juego (¿qué? ¿Un juego sin dados! ¡Sacrilegio!). Los combates se resuelven hallando la proporción de fuerzas entre los combatientes. Luego se saca una carta y si en la parte inferior de ésta hay impresa esta combinación o una más favorable al atacante, éste gana.

Republic of Rome es una de los juegos más asesinos del mercado: Los jugadores deben competir entre sí para obtener el poder total sobre Roma, al tiempo que deben combatir unidos las amenazas contra la República. Al final, acaban siempre luchando juntos contra las amenazas exteriores (todo un canto al patriotismo). Y normalmente siendo derrotados por ellas. Las cartas en este juego proporcionan ayudas y recursos a los jugadores, pero encarnan también el inexorable peso del destino anunciando guerras y ataques contra Roma. Según como se hayan barajado las cartas, puedes estar enzarzado en las dos primeras Púnicas, la Macedónica, además de tener que soportar los ataques de los piratas. O por el contrario, la historia puede mostrarse benévola con los jugadores y espaciar las guerras, dando tiempo a resolverlas antes de que se acumulen.

Once upon a time y *Challenge* son dos juegos de tablero...sin tablero. El primero de ellos consiste simplemente en contar un cuento. Pura y llanamente. Cada jugador saca una carta de final que debe permanecer en secreto para los demás. Luego se reparten otras cartas que representan personajes (el mago, la rana, la princesa), lugares (un castillo, un bosque) objetos (oye, ¿de verdad quieres ejemplos de esto?) o circunstancias (un hechizo, una huida). El objetivo de cada jugador es narrar una historia que acabe según su carta de final, y en la que aparezcan los elementos que le marcan sus otras cartas, teniendo cuidado de no incluir en la narración elementos que pudieran aparecer en las cartas de los demás jugadores (porque esto hace que el turno pase al jugador cuya carta has mencionado). Más simple que el mecanismo de un botijo.

Challenge es lo más parecido que hay en un juego de tablero a la filosofía de *Paranoia*. Aunque su temática es fantástico-medieval (mata-orcos-consigue-tesoro), sus diseñadores lo afirman en la caja: "No juegue a este juego con sus amigos". El único objetivo es sobrevivir (e impedir que los demás lo hagan). Para ello, cada jugador cuenta con unas cartas que representan sus personajes (con puntos de golpe y magia, ¿a quién le suena?), cartas de armas, de hechizos, de efectos (ruptura de hechizo, reversión de los efectos) y de suerte (que permiten recuperar una carta). Son factibles las alianzas entre jugadores y los intercambios de cartas, pero la fiabilidad de estos pactos es menos que cero. A veces el efecto defensivo de una carta es directo (como en el caso de "esconderse en las sombras" para los ladrones) o psicológico (no tienes porque enseñar las cartas, pero si demuestras que tienes la que revierte los conjuros es poco probable que nadie se atreva a lanzarte uno). Para los amantes de los wargames, citaremos entre este tipo de juegos el *Enemy in Sight*, de *Avalon Hill*, juego de combate de barcos de vela en la época dorada de los piratas (siglos XVI-XVIII). De *3W* hallamos *Modern Naval Battles*, juego también de combates marinos, pero en la época actual.



¿De qué color es la cola de un ratón blanco?

Sí, no podíamos olvidarnos de ellos. Como no, son los juegos de preguntas y respuestas, o de pruebas. Vaaale, vaaale, quizás no sean juegos de cartas en el sentido clásico del término. Ya sabemos que no llevan dibujitos ni nada por el estilo en el dorso. ¿Pero has visto alguna versión del *Trivial* que lleve las preguntas escritas en un librito?.

En estos juegos el recorrido por el tablero no es más que un complemento que determina en qué momento cogemos carta y, si procede, de qué tipo será ésta. No nos estamos refiriendo solamente al *Trivial Pursuit* y sus múltiples secuelas, sino que hay que citar también el *Pictionary* (y múltiples secuelas, que haberlas haylas), los juegos de preguntas sobre comportamientos y actitudes en situaciones comprometidas del tipo *Escrúpulos* (si lo perdieras todo, tu mujer se hubiera ido con tu mejor amigo, hubieras rojo en el casino y hubiera salido negro, pero aún te quedara tu coche, ¿llevarías pajarita o corbata con el frac?).

También están los juegos de pruebas más o menos embarazosas del estilo de *La Pirámide del amor* que, por cierto, también es de espada y brujería (subsección club de fans de Conan) que permiten llegar a la cima de una pirámide (de ahí el nombre). Lo mejor que se puede decir de este juego es que estimula el trabajo en equipo, aunque es difícil entender qué pintan en todo esto el guerrero y la princesa.

P.D.: La cola de un ratón blanco es rosa (*Trivial Pursuit* dixit). ●

Rol con cartas, cartas y rol

Era inevitable. Ni siquiera cuando decidimos hacer un dossier basado en los juegos de cartas, y más concretamente en ellas mismas, conseguimos dejar de lado a los juegos de rol. En este artículo intentamos daros una visión de conjunto de los juegos de rol que incluyen cartas dentro de sus reglas.

por Francisco Franco Garea

Actualmente es un hecho comprobado que la combinación resultante de mezclar los juegos de rol y las cartas no sólo es algo perfectamente posible, sino que, además, contribuye a mejorar la mecánica de éstos. Y esto es cierto sobre todo ahora cuando, aparte del boom de los juegos de cartas-cromo al estilo *Magic: The Gathering*, en el mercado hay disponibles bastantes juegos de rol que incluyen a las cartas dentro de su sistema de juego de una u otra manera: formando parte del combate, del sistema de resolución de acciones, tomando partido en el desarrollo del módulo, ...

Los orígenes (y las continuaciones)

Dentro de lo que podríamos llamar "historia" de los juegos de rol con cartas, hay dos hechos significativos que merecen nuestra atención: la primera aparición de uno de estos juegos (el primero que salió, vaya), y la expansión, que hizo que las miradas de muchos diseñadores se volvieran hacia ellos y se plantearan si la idea era interesante y por lo tanto con posibilidades de explotación o si, por el contrario, estaba condenada a morir.

Es difícil asegurar con absoluta certeza cuál fue el primer juego de rol que incorporó las cartas a su sistema, ya que, como siempre sucede, el tiempo los ha escondido tras sus impenetrables brumas. Pero lo que sí podemos hacer es averiguar qué juegos de los que actualmente conocemos son de aparición más antigua.

Y esta operación nos da como resultado dos juegos, que son: *Malefices* (juego que fue comentado en el dossier de juegos de horror del LIDER 37), y *Ars Magica* (también comentado en LIDER, pero en el ya clásico número 16. (Ahhh, qué tiempos aquéllos). No voy a explicar en este momento el papel que desempeñaban las cartas en estos juegos ya que más adelante están comentados en apartados individuales y con más extensión éstos y otros juegos. Aunque sí que me veo obligado a hacer una puntualización. Según mis datos *Malefices* fue publicado por primera vez en 1985 y *Ars Magica* en 1987. Hasta aquí todo está claro, ya que a falta de datos mejores podemos considerar que el juego más antiguo cuyo sistema implementaba cartas es *Malefices*. Las cartas de *Ars Magica* en realidad eran más bien un complemento generalista para juegos de rol, es decir, que se podían utilizar en cualquiera de ellos, aunque inicialmente su uso estaba claramente dirigido a *Ars Magica*. Y es de estas cartas (inicialmente editadas por la compañía *Lion Rampant* que formaría sociedad con *White Wolf* que más tarde la absorbería completamente) que resulta difícil averiguar exactamente en qué año aparecieron, ya que han sido editados varios mazos y en cada uno de ellos tan sólo aparecía el año de edición de él mismo en cuestión.

Ciertamente la invención de algo siempre es un hecho importante, pero, como muchas veces pasa en el campo de las investigaciones científicas, una cosa es inventarlo o descubrirlo y otra es desarrollar sus posibilidades. Muchas veces este segundo hecho eclipsa (si esto es justo o no, lo dejo a vuestro propio albedrío) al primero. Y precisamente esto fue lo que sucedió con los juegos de rol con cartas.

Hasta el año 1989 este tipo de juegos eran poco más que meras curiosidades, con una muy escasa o ninguna repercusión dentro de los círculos de jugadores habituales (roleros, que dirían algunos) y la prensa lúdica. Pero a finales de ese mismo año, 1989, en las revistas americanas especializadas en juegos de rol empezaron ha aparecer unos crípticos anuncios procedentes de *West End Games* (*WEG* para los amigos) en los que ésta prometía que iba a revolucionar el concepto de juego de rol, así como descripciones de terribles tormentas y horribles catástrofes, junto con testimonios de personajes indígenas del mundo del juego en cuestión. Y después de esta intrigante campaña de publicidad, al estilo de la que hizo la ONCE con su cuponazo, por fin se descubrió la verdad: el juego era *Torg, Roleplaying the Possibility Wars* (algo así como *Torg, roleando las Guerras de las Posibilidades*, ¡toma ya nombrecito rebuscado!). La ambientación de *Torg* era una extraña amalgama de siete distintas realidades situadas en nuestro planeta: la época victoriana pero mezclada con terror, la tierra en la época de los dinosaurios, un mundo medieval-fantástico típico, una mezcla entre la Inquisición y el cyberpunk, el Egipto del siglo pasado, cyberpunk y japoneses, y, por último, el resto de la Tierra que no responde a ninguna característica en especial y cuyo nombre es Tierra Central. Hay muchas más cosas raras en este juego, pero no voy a comentarlas aquí ya que esto no es su informe sino un artículo sobre juegos de rol con cartas.

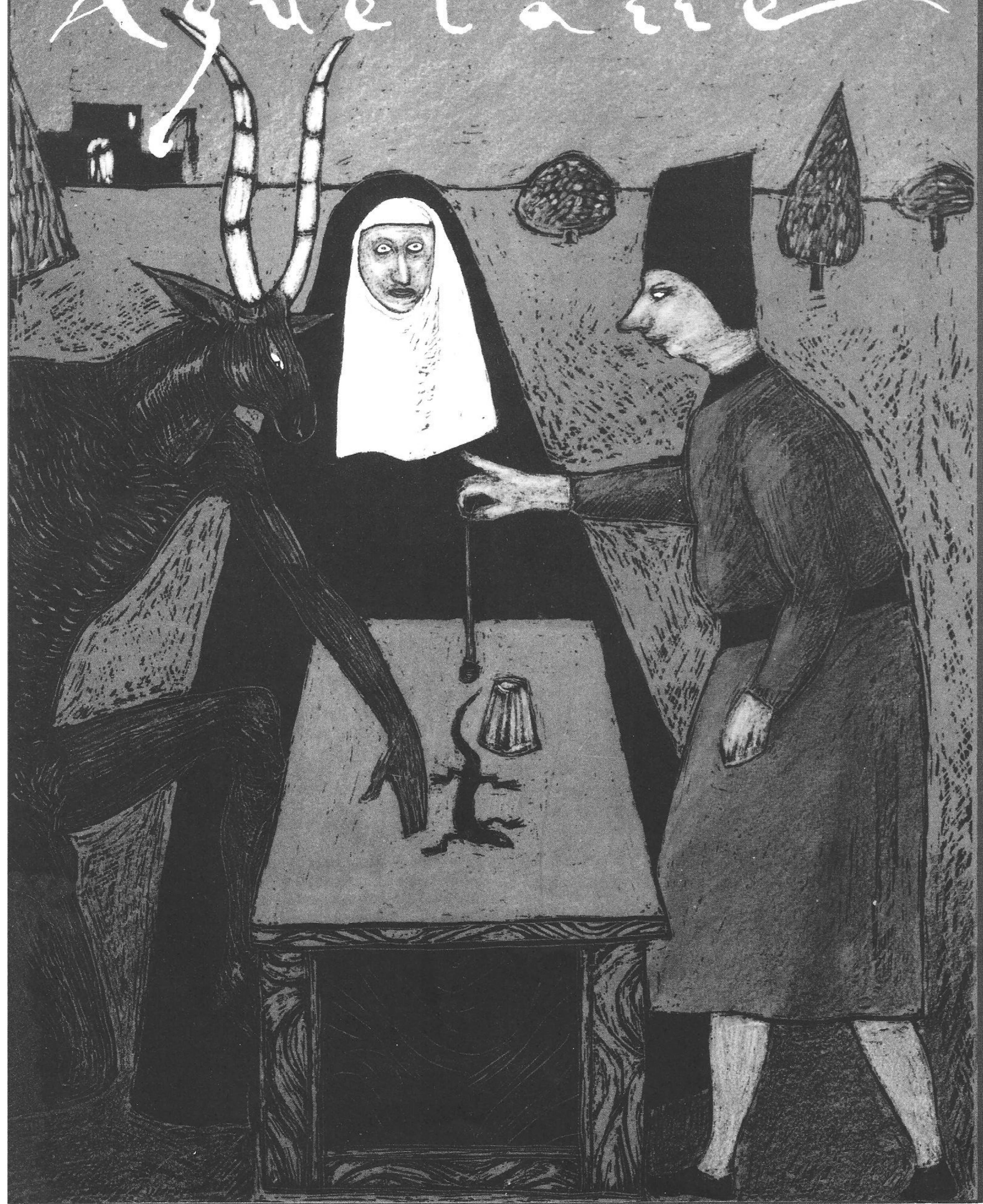
La gran revolución que prometía *WEG* con *Torg* no era otra que la inclusión de cartas dentro de su sistema. Pero si acabas de decir que antes que éste ya había otros juegos con cartas, estaréis pensando. Vale, sí, sí, dejad que me explique. Es una verdad irrefutable que *Torg* no fue el primer juego de rol con cartas del mundo, pero sí que fue el primero en el uso y grado de implicación que les concedió. Aquí las cartas se utilizaban (siempre de manera opcional, es decir, si ni el máster ni los jugadores querían usarlas su uso no era obligado) para resolver los combates, para ayudar a los jugadores a solucionar alguna situación difícil, para crear escenas de tensión, etc., etc. Más adelante todo esto está explicado con más detalle.

Sin embargo, lo que pasó con *Torg* no pudo ser más triste. Después de ese gran despliegue publicitario, de los mil y un suplementos que se editaron (de todo, oiga), de la edición en francés por parte de *Jeux Descartes* tan sólo ¡tres! meses después (eso sí que es rapidez, no como aquí) y los rumores que corrieron de que también iba a ser publicado en castellano por parte de *Joc Internacional* (LIDER 18, página 13 para más señas) no fue el bombazo que se esperaba; todavía es posible encontrar en las tiendas especializadas de Barcelona suplementos de *Torg* a precios de saldo.

Juegos de rol con cartas

A continuación siguen breves comentarios sobre algunos juegos de rol que utilizan las cartas de una u otra manera.

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL



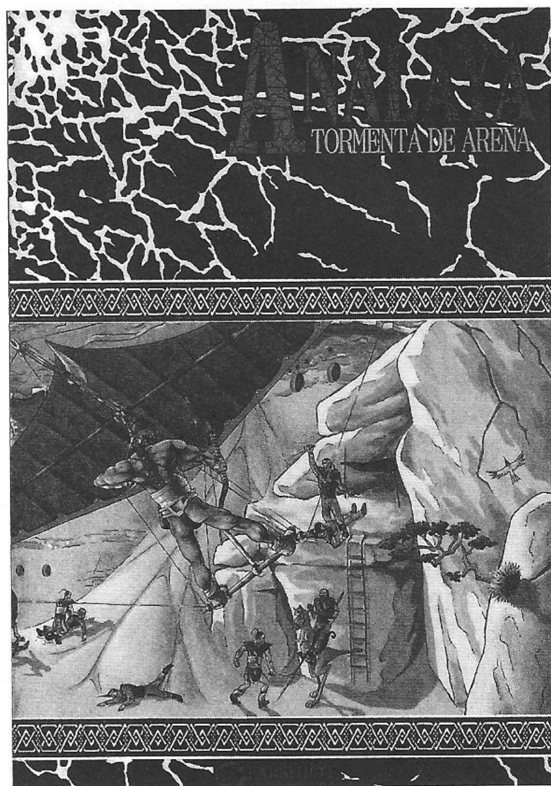
Malefices

En *Malefices* el uso de las cartas está limitado únicamente al ámbito de la creación de personajes, en una ceremonia que recibe el rimbombante nombre de *Tirada del Destino*. Las cartas utilizadas son las pertenecientes a una baraja del tarot especial que incluye el propio juego. Su uso es como sigue: una vez todos los parámetros del personaje han sido calculados el DJ hará barajar al jugador el mazo del tarot y le hará escoger aleatoriamente un número de cartas que serán dispuestas siguiendo un orden preestablecido en la mesa. Dependiendo de qué cartas estén en cada posición esto reflejará unos u otros cambios al personaje, hasta el punto de que es posible que éste sea modificado completamente. Además de los posibles cambios al personaje, la *Tirada del Destino* también concreta sus temores ocultos así como además aporta rasgos de carácter. Además de todos estos datos que serán conocidos por el DJ y el jugador, este ritual también proporciona ciertas informaciones que el DJ mantendrá en secreto para así hacer más interesantes las partidas en las cuales participe el personaje en cuestión.

Torg

Torg incluye dentro de su material básico un mazo compuesto por la friolera cantidad de 150 cartas. Estas cartas (que en el juego reciben el nombre de *Cartas de Drama*) se pueden utilizar a lo largo de toda la aventura. Como ya suele ser común su uso es totalmente opcional aunque siempre recomendable. Al principio de cada partida el jugador recibirá cuatro cartas escogidas aleatoriamente del mazo, o, el caso de que hubiera jugado anteriormente le serán entregadas las cuatro cartas que tenga apuntadas en su hoja de personaje, ya que ésta dispone del conveniente espacio reservado para este propósito. Los posibles usos de las *Cartas de Drama* son dos, a saber: el standard, que es el que se lleva a cabo durante la mayor parte de la partida y durante el cual el jugador puede utilizar cualquier carta de las cuatro que tiene en mano en cualquier momento; y el dramático, que es el utilizado en los combates y situaciones de similares características. En este último caso las reglas de utilización de las cartas son un poco más estrictas: cada asalto el jugador puede poner sobre la mesa una sola carta de las que tenga en su mano y serán estas cartas las únicas que podrá utilizar mientras dure el enfrentamiento. También es posible intercambiar, una a una, las cartas puestas sobre la mesa entre los jugadores.

Cada carta consta de dos partes identificadas por colores: gris para la parte que usarán los jugadores y naranja para la parte que utilizará el DJ. En la parte de los jugadores normalmente aparecen bonificaciones a características, aunque existen otras que permiten a los jugadores crear líneas de sucesos adicionales en el módulos, conseguir contactos, etc., etc. La parte del máster es la que proporciona la información que permitirá resolver el asalto. Entre estos datos se encuentra la iniciativa (es decir, quién ataca primero si los PJs o los PNJs), qué acciones nos proporcionarán cartas a cambio de realizarlas, y otros detalles relativos a problemas que puedan surgir, posibilidades de actuación, etc.

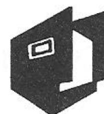


Analaya

Los que leísteis el informe de *Analaya* aparecido en el LIDER 38, y los que hayáis jugado a este juego alguna que otra vez ya sabréis que en él es posible jugar de dos maneras diferentes: como un juego de rol normal y corriente, y como un juego narrativo. Los que no lo sabíais, pues bueno, ya lo sabéis. El uso de las cartas en *Analaya* se limita única y exclusivamente al juego narrativo.

Analaya incluye una baraja de 24 cartas, cada una de ellas con el mismo formato pero indicando distintos aspectos del mismo dato. Antes de continuar es necesario hacer una pequeña mención a la manera en que se resuelve la narración en este juego. Ésta está dividida en tres partes: el planteamiento, el desarrollo y la conclusión; partes que recuerdan claramente a las que normalmente forman una historia: planteamiento, nudo y desenlace. La narración consiste primero en jugar el planteamiento para dejar establecidos los aspectos básicos de la aventura, después el desarrollo para, pues eso, desarrollarla y, por último, la conclusión, cuando se acerca el momento álgido y el fin del módulo está cercano.

Cada carta está dividida en tres partes, correspondiendo cada una de ellas al planteamiento, el desarrollo y la conclusión. Dentro de cada parte se incluye la abreviatura de una palabra y un número que en la parte de planteamiento oscila entre 1 y 3, en la de desarrollo entre 4 y 6, y en la de conclusión entre 7 y 10. La abreviatura indica qué posibilidad de actuación tiene el jugador en su turno. Puede ser una des-

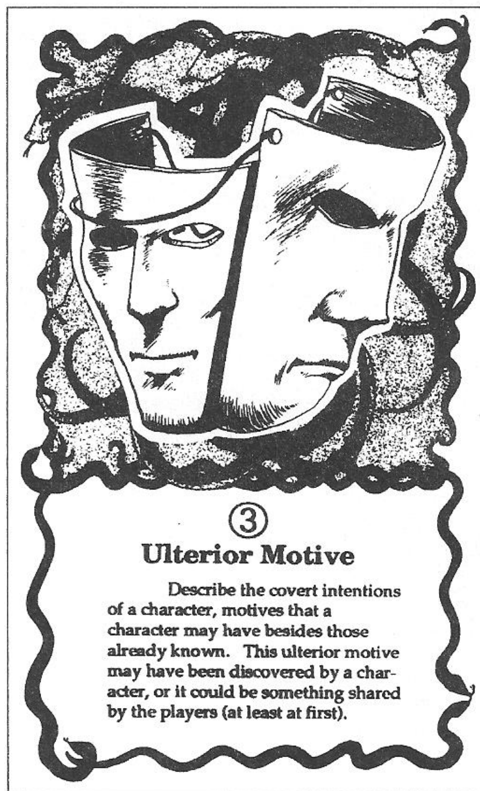


cripción de un lugar, algún personaje secundario o una situación estática; un detalle relativo a uno de los seis sentidos (sí, seis, también se incluyen las sensaciones que no se sabe bien de dónde vienen); y una acción de uno o un grupo de personajes secundarios. El número que se incluye en cada sección de las cartas forma parte de un sistema opcional que es utilizado para calcular la dificultad de las tiradas de habilidad de los PJs durante la narración. Y, por último, cada una de las 24 cartas tiene en su esquina superior derecha un número de 1 a 24. Este número es utilizado para decidir el orden de actuación de los jugadores en cada ronda de narración. Como en cada una de las rondas la cartas se vuelven a barajar y se reparte una a cada jugador, en cada una de ellas variará el orden.

Storypaths

Éstas son las cartas editadas por *Lion Rampant* y *White Wolf*, creadas por Jonathan Tweet y Mark Rein•Hagen (los creadores y diseñadores de *Ars Magica*). Su nombre viene a significar algo así como "senderos de historias". Y eso es precisamente para lo que sirven. Mediante el uso de *Storypaths* los jugadores tienen la posibilidad de, siguiendo el ejemplo dado en la reglas, añadir distintos condimentos (las cartas) a un estofado (la partida) cuya verdadera naturaleza únicamente conoce el DJ, es decir, que tienen la posibilidad de sazonarlo a su gusto pero no de cambiar su naturaleza intrínseca: una patatas fritas lo seguirán siendo por mucha sal, ketchup y mostaza que les eches (pero lo que ya no es tan seguro es que después te las puedas comer sin riesgo de sufrir un infarto).

Cada mazo consta de 24 cartas: cuatro de ellas son Theme cards (cartas de tema), dieciséis son Tone card (cartas de tono) y cuatro son Climax cards (cartas de clímax). Cada una de ellas tiene un título, una pequeña descripción de su uso, una ilustración y un número que oscila entre 1 y 7 que es utilizado para determinar cuándo puede ser usada. Al principio del juego el DJ dará a cada jugador 2 o 3 cartas, guardando el resto para sí mismo así como todas las cartas de tema. Éste empezará jugando una de estas cartas, lo que determinará hacia dónde transcurrirá el devenir de la secuencia de las cartas jugadas. Los jugadores podrán entonces jugar sus cartas, cumpliendo la restricción de que la carta jugada deberá tener un número igual o inmediatamente superior a la última carta jugada, es decir, si la última carta era un 3 la siguiente deberá ser o un 4 u otro 3. Este proceso se irá repitiendo y cada vez que una nueva carta sea jugada se aplicará a la partida lo que en ella se diga; este proceso seguirá hasta que se juegue una carta de clímax (cuyos números oscilan entre 4 y 7). Básicamente éste es el proceso que se seguiría en cada uso de *Storypaths*.



Existen (o fueron anunciados) diversos mazos de *Storypahts*, respondiendo cada uno a diferentes aspectos. Así pues hay los siguientes: horror, intriga, peligro, esperanza, decepción, descubrimiento, caprichos y suspense.

Advanced Dungeons & Dragons

Si hay algo que pueda diferenciar a *TSR* de todas, y digo TODAS, las compañías de juegos de rol es su bestial capacidad de producción. Y es precisamente debido a esta característica que se puede permitir el lujo de editar algunos suplementos para *AD&D*, su juego estrella, que más que ser realmente útiles y necesarios entran dentro de la categoría de las "pijaditas-guais". Y esto es lo que son los mazos de cartas que editó, como los *Deck of Encounters set 1 y 2*, así como el *Deck of Psionic Powers* (si no es que han salido más, porque con *TSR* nunca se sabe). Los dos primeros son dos ladrillos de más de 400 cartas en los que cada una de las cartas es un encuentro utilizable durante un módulo. Y el segundo, que es al que personalmente le veo más utilidad, son todos los poderes psiónicos del *Manual de Poderes Psiónicos* escritos cada uno en una carta. De esta manera el jugador se ahorrará consultar el manual cada vez que use uno de estos poderes, ya que le bastará con llevar encima las cartas de los poderes que posea.

Otros juegos

Aparte de estos juegos que hemos comentado existen algunos otros que también incorporan las cartas a su sistema. Entre ellos está *Fuerza Delta* (ver LIDER 27), el primer juego de rol autóctono con cartas. Editados por *WEG* han aparecido recientemente los juegos *Indiana Jones* y *BloodShadows*, que utilizan un sistema de cartas similar al de *Torg*. También podemos citar a *Street Fighter* (juego que ya mencionamos en el dossier dedicado a los superhéroes del LIDER 43), que utiliza las cartas como parte integrante de su sistema de combate. Y ya para terminar mencionaremos a *Bogey*, juego de rol que será editado próximamente por *Ludopress* (empresa editora de la revista *Alea*) y que, según dicen, incluirá unas cartas troqueladas que formarán parte del sistema de juego.

Conclusión

¿Se convertirán las cartas en aliados inseparables de los juegos de rol como lo han sido y son los dados poliédricos? Eso, sólo el tiempo lo dirá. Por ahora, y como habéis podido comprobar por lo dicho en este artículo, las cartas son únicamente complementos que sirven para aportar una nota de color. No existe hasta la fecha (a menos que nosotros conozcamos) un juego de rol cuya ligazón con las cartas sea tan estrecha que sin ellas no pueda funcionar. Esto no quiere decir que en algún momento salga algún juego así. Si ha habido personas capaces de crear juegos de rol que no utilizan dados (*Amber* creado por Erick Wujcik y basado en la serie homónima de novelas del escritor Roger Zelazny), cuando hace unos cuantos años esto hubiera sido calificado casi de herejía, es perfectamente posible que estos años de bonanza y resurgir de la experimentación en los juegos de rol (era marcada por la aparición de los juegos narrativos, cuyo principal exponente es *Vampiro*) culminen con la creación de un juego que responda a estas características. Y esto es perfectamente posible ahora, cuando tenemos varios juegos relativamente recientes en el mercado que ya empiezan a hacer sus pinitos con las cartas. ●

Pero...¿qué está pasando?

La revolución esta servida. Para los que creían que ya todo estaba inventado... ¡sorpresa! La fiebre de las cartas (¿o deberíamos decir cromos?) arrasa en el mundillo lúdico y ya son solo unos pocos los que aún preguntan... ¿ y que es eso del Magic?

por Jordi Cánovas

Si eres tú uno de ellos, tranquilidad. Nunca es tarde y por favor, vayamos por partes. Desde hace unos años las tiendas de cómics y las librerías especializadas empezaron a disponer, haciéndose eco del mercado norteamericano, de unos sobres con cromos cuya temática va desde las chicas de Play-Boy hasta los cómics de Moebius. Estos sobres, con el apelativo común de "trading-cards", suelen estar atractivamente presentados y se ofrecen como coleccionables. Llegados aquí estamos obligados a hacernos la primera pregunta: ¿quien no ha tenido alguna vez una colección de cromos? Lo cierto es que coleccionar cromos tiene un cierto vicio. Suelen ser atractivos, hay algunos muy difíciles de encontrar, existe un mercado negro potente y se tiene una peculiar obsesión en completar la colección.

Si a la obsesión de coleccionar cromos, que no es poco, le añadimos el vicio (si ya sé, "feeling" suena mejor) de un buen juego, que combina suerte y destreza, más el buen negocio que supone para las tiendas, ya que la franja de edad de los clientes es amplísima y el producto se vende solo. ¿Qué pasa?... pues que nos encontramos ante la gran panacea, ¡la "Coca-cola" lúdica!, el invento que ha revolucionado sin precedentes nuestro sector.

Magic:The Gathering ha sido la espoleta y la mayor parte del explosivo de este fenómeno. Aunque anteriormente han habido otros juegos de cartas (como el de *Advanced Dungeons & Dragons* por citar alguno), ninguno ha impactado tanto, no sólo a nivel de juegos de cartas, sino de juegos en general, como *Magic.* Este juegecito ha demolido rankings de ventas, ha monopolizado jornadas que no lo incluían ni como actividad oficial y se ha convertido en la única afición de muchos reciclados jugadores de todas las edades y procedencias.

Diseñado por Richard Garfield, un ávido profesor de Matemáticas que decidió aplicar sus conocimientos en materia aleatoria a unas cartas coleccionables, *Magic:the Gathering* revolucionó completamente *Wizards of the Coast* (su editora) multiplicando su plantilla laboral por quince en menos de un año y por bastante más sus



Puesto de cartas en el Mercado de San Antonio (Barcelona). Fotografía cortesía de Daniel Barnés.

ROLEMASTER®

Reglas para el desarrollo de personajes
y guía de organización de campañas
para el Director de juego.

MANUAL DE PERSONAJES Y DE CAMPAÑAS™



beneficios en el mismo período de tiempo. Fabricado en Bélgica por *Carta Mundi* tiene un precio que oscila (en su opción básica) sobre las 1.200 pesetas. Ha arrasado en E.E.U.U., desplazando del número 1 a las grandes empresas como *TSR* y continua haciendo estragos en toda Europa y como no, en nuestro país, donde algunos comercios han visto como en pocos meses la proporción de ventas en juegos de cartas ha pasado de un 1% a más del 50% de la facturación total.

Wizards of the Coast habrá vendido para principios del 95 MIL MILLONES de cartas de *Magic*, en todas las diferentes series del juego, que no son pocas. Aquí tenéis un pequeño listado indicando entre paréntesis el número de cartas que posee cada colección: *The Gathering Alpha* (297), *The Gathering beta, revised* (la que circula en España) y *unlimited* (302), *Arabian Nights* (78), *Antiquities* (100), *Legends* (310), *The Dark* (120 aprox.) y *Fallen Empires* (100 aprox.).

Existe una clasificación según la rareza de la carta en todas las colecciones. Así nos encontramos básicamente con cartas comunes, no comunes , raras y muy raras –aunque no descartamos que el numero de estos adjetivos vaya en aumento– lo que hace que su precio varíe muchísimo.En nuestro país podemos encontrar cartas con un valor superior a las 5.000 pesetas y otras que se regalan o se venden al módico precio de un duro. Incluso en pequeños períodos de tiempo el precio puede variar y esto ha llevado a algunos vendedores a elaborar rankings "bursátiles" semanales especulando con el precio de las cartas, aunque esto no es todo. En alguna tienda se ha llegado ha condicionar la venta de cartas desde únicamente a "conocidos" hasta hechos increíbles como tener que comprar 3 sobres de *The Gathering* (sobres de 15 cartas) para poder adquirir uno de *The Dark* (8 cartas) e incluso hemos llegado a ver como se liquidaban en muy poco tiempo sobres vendidos a 4 veces su precio habitual siendo consciente de ello el consumidor.

Podemos encontrar en el mercado cantidad de revistas norteamericanas sobre el tema. Su contenido suelen consistir en Checklists que indican la frecuencia, precio y la cantidad total de cartas de cada colección. A esto se han sumado la mayoría de publicaciones lúdicas existentes en nuestro país y han empezado a aparecer multitud de fanzines .

WofC publica, ya en su segunda edición, la *Player´s pocket Guide*, guía oficial con listados, reglas y trucos para aplicar en este fabuloso juego. Siguiendo en el mercado paralelo encontramos complementos como la serie de figuras de *Heartbreaker* (que escenifican con una gran calidad algunas de las cartas), los contadores que sustituyen al D20 para señalizar los puntos de vida,o a otros niveles podemos adelantar que *Microprose* está preparando la versión informática, o que va a aparecer una serie de libros basados en el juego el primero de los cuales se llamará "Arena" de William R.Forstchen y que contendrá un cupón para conseguir 2 cartas inéditas. Como veis no son pocos los que se han unido a esta fiesta aunque no todo es un camino de rosas...

Con los primeros fanáticos sobre el juego aparecieron también, aunque en una proporción mucho menor, los primeros detractores. Se trata de wargameros, roleros y otros aficionados que se indignaron al ver como sus compañeros de filas abandonaban las aficiones de siempre por este insigne juego, y que consideran a *Magic* un juego indigno "en el que gana el que se deja más pasta". Aunque esta afirmación no es del todo justa, (la estrategia, las combinaciones y la suerte juegan un papel decisivo, así como la picardía) tampoco diremos que es del todo falsa. Quizás lo que más ha indignado al aficionado es la excesiva especulación económica que practican algunos puntos de venta, aunque se justifican diciendo que "no hay mal que por bien no venga". Sin embargo, a veces este mal puede ser demasiado grande. Ya se han dado multitud de casos de timos, a nivel de cambios e incluso se rumorea que circulan algunas cartas falsas. Esperemos que la cosa se quede en un simple rumor, pero por el momento ojo avizor con los piratas, que no son pocos los que surcan nuestros mares. ◆



Aficionados cambiando cartas (Mercado de San Antonio). Fotografía cortesía de Daniel Barnés.



Magic: the sensation

No cabe duda de que Magic: The Gathering es el juego del año. Por toda la península florecen los campeonatos, partidas y duelos de este juego, y en cualquier esquina cercana a tu tienda especializada puedes ver un corrillo de jóvenes viciosos que intentan conseguir esas pocas cartas que les faltan para completar su colección. Yo incluso me atrevería a decir que es un fenómeno social dentro del panorama lúdico. Pero ¿cuál es el secreto de tanto éxito? A continuación vamos a intentar desentrañar las causas del "boom" desencadenado por este aparentemente inofensivo juego de cartas. También os explicaremos la gestación de Magic, las extensiones que han aparecido desde su lanzamiento y, por si fuera poco, os daremos alguna pequeña sugerencia respecto al uso de algunas cartas (por si se os han secado las ideas).

por Oscar Estefanía

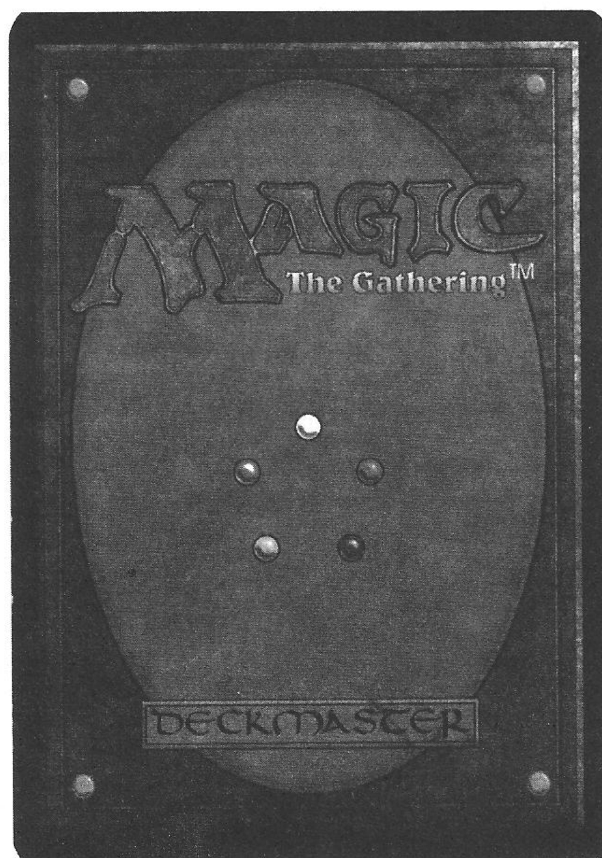
Hace pocos años, un tal Richard Garfield, propietario de la pequeña empresa conocida como *Garfield Games*, que se dedicaba al diseño de juegos como actividad complementaria a su trabajo normal, se presentó ante los directivos de *Wizards of the Coast* con el proyecto de un juego de creación propia llamado *Robo Rally*. *WotC* rechazó su propuesta y le pidió que regresara con algún proyecto algo más atractivo (por cierto, *Robo Rally* acaba de salir en EE.UU., publicado, cómo no, por Richard Garfield y *WotC*). Tras darle muchas vueltas a la cabeza, Garfield tuvo una idea. ¿Qué pasaría si unía el concepto del juego de cartas con el coleccionismo de cromos más elemental? Sin pensárselo dos veces, se puso manos a la obra. Quería diseñar un juego que, por un lado, fuera una colección de cromos, y que a la vez atrajera a los jugadores del país por su mecanismo y su versatilidad. Sin embargo, no quería que el poder pecuniario de algún jugador le diera ventajas por encima de los otros jugadores que se compraran menos sobres. Así nació la primera versión de *Magic: TG*, un juego de cartas que une coleccionismo con ludismo. Según el proyecto original de Garfield, cada baraja que se compraran los jugadores contendría unas cartas diferentes (algunas de ellas comunes, otras más difíciles de encontrar y otras rarísimas), evitando de esta forma que el jugador rico tuviera ventaja sobre el jugador con menos dinero. Este es, en mi opinión, el primer factor que ha provocado el enorme éxito de *Magic*, ya que al ser las cartas siempre diferentes de baraja a baraja y de sobre a sobre, el jugador siempre está dispuesto a comprarse algún sobre más (o unos cuantos sobres más, que al final ya no va de cuarenta duros más o menos) para ver si así le sale su Force of Nature, que es el único "cromo" que le falta para completar su colección de magia verde y a la vez es una carta que puede que le ayude a ganar alguna partidita más. Además, Garfield añadió el concepto del *ante*, la carta que apuesta cada uno de los jugadores y que se lleva el que gana la partida. Con todas estas particularidades apareció en el mercado *Magic: The Gathering*, listo para que los jugadores de todo el país (y más tarde de todo el mundo) lo probaran y quedaran completamente enganchados (os lo digo yo). Pero ¿cómo funciona exactamente el juego?

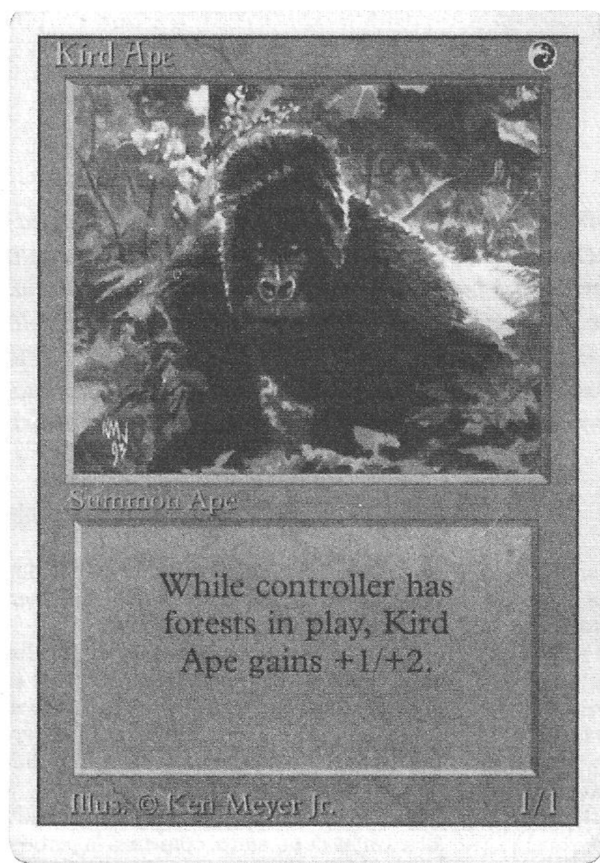
Mecanismo

Magic: The Gathering pone a cada uno de los dos jugadores en la piel de un mago. Ambos magos se van a enfrentar en un duelo, y los hechizos cuidadosamente seleccionados por cada uno se encuentran en la baraja que utilizará cada jugador. El objetivo del juego es reducir a 0 los puntos de vida del oponente, que comienza con 20. La magia se divide en cinco especialidades: magia blanca, magia negra, magia azul, magia verde y magia roja. Para manipular los hechizos de cada una de las especialidades, un mago extrae energía de un tipo de tierra (maná). Así, las llanuras proporcionan maná para lanzar sortilegios blancos, los pantanos para lanzar hechizos negros, las islas para lanzar hechizos azules, los bosques para lanzar magia verde y las montañas para lanzar magia roja. Dentro de la baraja debe haber dos tipos de cartas: tierras (de donde se extraen los puntos de maná) y hechizos.

Antes de comenzar la partida, el jugador corta la baraja del oponente y descubre la primera carta. Ese será el *ante*, la carta que se jugará cada jugador. Quien gane la partida (o duelo, como se suele llamar) se llevará las dos cartas.

Una vez los dos jugadores han robado siete cartas de su mazo, comienza la partida, que se desarrolla por turnos. Este es el orden de acciones en cada turno del jugador:





1. Enderezamiento de cartas.
2. Mantenimiento.
3. Robar una carta del mazo.
4. Fase principal. Se pueden realizar las siguientes acciones:
   a. Poner en juego una tierra de tu mano.
   b. Realizar un ataque contra tu rival con alguna o todas las criaturas que tienes en juego.
   c. Lanzar los hechizos que desees de tu mano, siempre que tengas maná para hacerlo.
5. Descarte.
6. Final.

Cuando extraes el maná de alguna tierra, debes girar esa tierra poniéndola en sentido horizontal. También debes hacer lo mismo cuando haces atacar a una criatura o cuando utilizas alguna habilidad especial de alguna carta. Por lo tanto, la primera fase del turno es el enderezamiento de las cartas, para volverlas a colocar como estaban. A continuación debes pagar el mantenimiento de cualquier carta que tengas sobre la mesa, si es que hay alguna. Acto seguido robarás una carta de tu mazo para, a continuación, entrar en la fase principal de tu turno.

En la fase principal de tu turno puedes bajar una tierra a la mesa y ponerla en juego (si no están en la mesa no puedes extraer el maná de las tierras). Con el maná que tengas encima de la mesa (sin girar) puedes lanzar cualquier sortilegio que tengas en la mano. Entre los sortilegios se encuentran las invocaciones a criaturas (puedes invocar dragones, unicornios, zombis, elementales o dríadas, por citar unos pocos), los encantamientos (puedes encantar a una criatura propia para hacerla más fuerte, puedes encantar a una criatura de tu oponente para dominarla, etc.), los hechizos (bolas de fuego, rayos, etc.) y los instantáneos e interrupciones (que te permiten contrarrestar hechizos de tu oponente, anular encantamientos, etc.). También puedes poner en juego algún artefacto que puedas tener en la mano. El coste en maná para lanzar cada una de estas cartas se encuentra en la parte superior derecha de la carta.

Una vez has finalizado tu fase principal, y si tienes más de siete cartas, debes descartarte hasta llegar al número de siete cartas. Hecho esto, puedes anunciar el final de tu turno y dejar paso a tu oponente para que actúe.

No parece muy sencillo pero en cuanto te pones a jugar, le coges el tranquillo rápidamente. Además, las más de 300 cartas diferentes del juego permiten un grado de versatilidad casi infinito, ya que siempre puedes utilizar combinaciones de dos o más cartas para lograr efectos inesperados. Por lo tanto, si sentís curiosidad, lo mejor que podéis hacer es comprarlo y probar vosotros mismos.

Ampliaciones

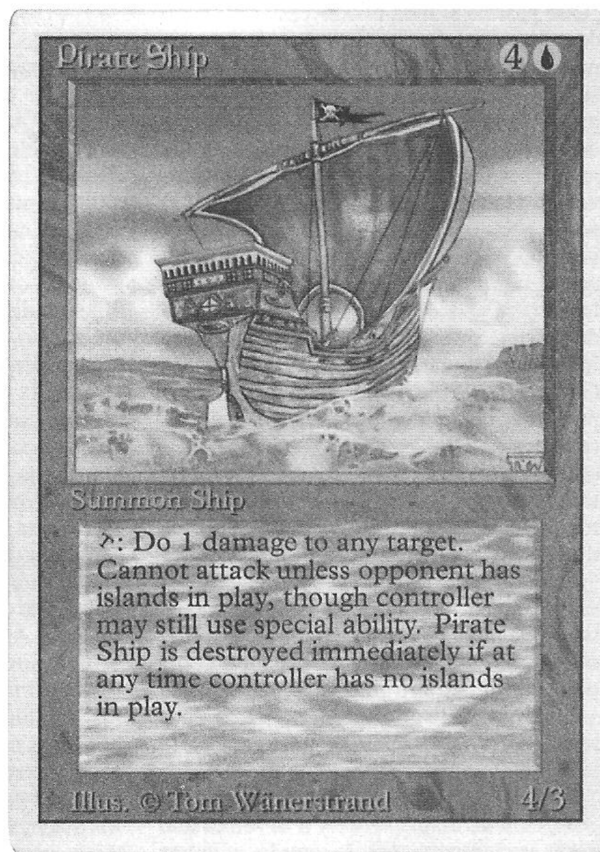
La versión básica de *Magic* ha sido lanzada en cuatro ediciones diferentes. La *Alpha* y la *Beta*, las dos primeras versiones con el borde de las cartas de color negro, aparecieron en el mercado cuando el juego no era muy conocido. En el momento en que el fenómeno fue cobrando seguidores, los diseñadores de *WotC* lanzaron una *Unlimited Edition*, de borde blanco y que incluía algunas cartas de *Arabian Nights*, la única ampliación aparecida hasta entonces. Más adelante, una vez agotada esta tercera edición, se lanzó la llamada *Revised Edition*, que es la que ha llegado en mayor grado hasta nuestras manos.

Además de la baraja básica de *Magic*, *WotC* ha ido lanzando al mercado nuevas ampliaciones para jugar con la versión normal del juego. A diferencia del juego, las ampliaciones siempre tienen el borde negro para distinguirlas. Tales ampliaciones son las siguientes, por orden de aparición:

Arabian Nights: Extensión fácilmente reconocible por la cimitarra dibujada en su lado derecho. Sus cartas eran de origen oriental, pero algunas de ellas fueron incluidas dentro de la *Revised Edition*, sustituyendo a otras cartas de las versiones anteriores que eran consideradas demasiado poderosas o confusas.

Antiquities: Reconocible por el yunque que tiene dibujado en su lado derecho. Se trataba de 95 nuevas cartas (básicamente artefactos), aunque con ella pasó lo mismo que con *Arabian Nights*. Algunas fueron incluidas en la *Revised Edition*.

Legends: Ampliación reconocible por la columna partida que tiene en su margen







derecho, y que, como su nombre indica, proporcionaba criaturas y cartas legendarias al jugador. Y digo "proporcionaba" porque es una de las ampliaciones más buscadas (si no la que más) en todo nuestro país.

The Dark: Ampliación de reciente aparición, tanto en los Estados Unidos como en nuestro país, y que se puede reconocer por la media luna dibujada en su margen derecho. Proporciona cartas de magia procedentes de la "Edad Oscura" de Dominia (el multiverso donde se desarrollan los duelos entre magos.)

Fallen Empires: Para cuando leáis estas líneas es probable que ya haya aparecido en Estados Unidos la última ampliación de *Magic*; así como las anteriores extensiones se centraban en leyendas, artefactos u otro tipo de cartas, parece ser que *Fallen Empires* presentará una gran cantidad de nuevas criaturas para utilizar en tus duelos.

Algunos consejos

Para quienes ya juguéis a *Magic* con asiduidad, puede que los siguientes consejos y comentarios os parezcan bastante aburridos. Sin embargo, para quienes están comenzando a explorar las innumerables combinaciones posibles que puede proporcionar este juego, puede que las siguientes ideas les ayuden en algo y les hagan pensar en otras combinaciones de cosecha propia todavía más eficaces. En todos los consejos y combinaciones se ha utilizado únicamente la baraja básica de *Magic* de 302 cartas.

1. Sobre los colores

Una de las cosas que más me costó aprender sobre *Magic* (y me di cuenta cuando mi promedio de victorias-derrotas era de aproximadamente de 1-8) es que jugar con los cinco colores en una misma baraja es casi un suicidio. En primer lugar, si juegas con pocas cartas (digamos unas 60) y metes hechizos de los cinco colores, no podrás introducir un número suficiente de cartas útiles como para ganar una cantidad decente de duelos. Por otra parte, si juegas con una baraja "gorda" (120 cartas o más), es muy probable que acabes con cuatro tierras blancas encima de la mesa y siete cartas azules y rojas en las manos.

De forma que lo más aconsejable es tener una baraja con cartas de un color o (idealmente) dos colores. Si llevas una baraja de un solo color, tendrás la certeza de que todo el maná que te va a salir te servirá para lanzar cualquier carta; sin embargo, si te enfrentas con algún oponente que tenga algún *Circle of Protection* contra tu color, tu poder ofensivo quedará anulado por completo. Por eso, lo mejor es jugar con una baraja de dos colores. Últimamente se ha puesto muy de moda la baraja de color blanco y azul: el azul es un color que nunca está de más (te permite controlar criaturas del oponente, interrumpir sus hechizos, cambiar el texto de las cartas, etc.) y el blanco tiene una gama de encantamientos bastante aceptables. No obstante, otras combinaciones bastante habituales son rojo y verde (por aquello de utilizar un *Channel* en combinación con una *Fireball*, entre otras cosas), el azul y el negro o el rojo y el blanco, por mencionar algunas.

2. Barajas de campeonato y barajas de "combate"

Estas son (a grosso modo) las reglas oficiales para los torneos de *Magic*, según se han publicado en el *Pocket Players´ Guide* de Magic:

1. Mínimo de 60 cartas por baraja (normalmente suele ser mínimo y máximo).
2. Máximo de 4 cartas de cada tipo (es decir, máximo 4 *Control Magic* o 4 *Nightmare*).
3. Se prohibe el uso de cartas como *Contract from Below, Dark Pact* y *Demonic Attorney*; además se restringe a un máximo de una carta los siguientes tipos: *Demonic Tutor, Brain Geyser, Channel, Copy Artifact, Dingus Egg, Regrowth, Sol Ring* o *Wheel of Fortune*.

Además se suele restringir el uso de artefactos a un máximo de 5, y ninguno repetido (evitando de esta forma la aparición de barajas con 4 *Black Vise*, 4 *Ivory Tower* o 4 *Library of Leng*).

Sin embargo, cuando juegas con los amigos, lo normal es que no haya ningún tipo de restricción en cuanto a las cartas que utilizan (yo siempre he pensado que la baraja ideal sería una de 60 cartas formada por 30 tierras rojas y 30 *Lightning Bolt*). Claro que otra cosa es que tus amigos quieran jugar contigo según la baraja que tengas.

3. Otros consejos generales

La verdad es que cuanto más juegas a *Magic*, más combinaciones se te van ocurriendo. Como muestra, algunos botones (repito, no son ningún descubrimiento y otros son originales de gente con la que suelo jugar):

* Utilizar la *Ivory Tower* en combinación con *Library of Leng.*
* Jugar con una baraja negra (*Mind Twist, Hypnotic Specter*) en combinación con *The Rack.*
* Utilizar el *Lord of the Pit* en combinación con *The Hiver*.
* Utilizar las *Demonic Hordes* en combinación con el *Dingus Egg*.
* Utilizar el *Serra Angel* en combinación con *Meekstone*.

Podríamos continuar así durante otra página, pero prefiero que se os vayan ocurriendo ideas más originales (y complicadas, espero) a vosotros mismos.

Conclusión

Para quienes ya jueguen habitualmente a *Magic*, supongo que este pequeño resumen no los habrá descubierto nada nuevo (es más, supongo que les habrá aburrido sobremanera). No obstante, espero que para quienes estén adentrándose en este mundo, las alpabardas de un servidor les hayan servido para ver nuevos horizontes en sus cartas y que, a quienes todavía no juegan, les haya picado la curiosidad para comprarse una baraja (vale la pena). Sin embargo, cuando hayáis hipotecado vuestra casa y vendido a vuestra madre por ese *Nightmare* que os falta, a mí no me vengáis con reclamaciones. ●

Lo que se nos viene encima

En los artículos anteriores os hemos hablado del fenómeno de las cartas coleccionables o trading-cards, como las llaman los americanos, y de su buque insignia, Magic:The Gathering. En este artículo os hablaremos del resto de barcos que componen esta peculiar flota, y de alguno que aún se halla en los astilleros.

Por Jordi Cánovas y Oscar Estefanía

JYHAD (Wizards of the Coast)

Si *Magic* triunfo inesperadamente, con *Jyhad*, Richard Garfield (si, el mismo del *Magic)* utilizó la premeditación y la alevosía. El juego nace de la pregunta: ¿que pasa si juntamos uno de los juegos que más fuerte están pegando en el mercado USA (*Vampire: the Masquerade*) con un juego de cartas tan o más potente que *Magic*? La respuesta: otro éxito seguro.

Aunque en nuestro país todavía no ha alcanzado la cifra de adeptos ni la cotización que tiene su hermano de marca, *Jyhad* viene muy duro, y si se siguen las pautas comerciales habituales (es decir a rebufo de los yanquis) este juego está llamado a aposentarse firmemente en nuestro mercado.

La idea original de aprovechar los excelentes recursos de un buen juego de rol llevó a Garfield a contactar con *Wizards of the Coast*, creando una magnifica alianza. Siguiendo en su línea de originalidad, el autor cambia el sistema de juego totalmente hasta el punto que *Jyhad* no tiene nada que ver con su predecesor, cosa que es de agradecer.

En *Jyhad* cada jugador representa a un Methuselah, que controla a una serie de vampiros a los cuales manipula para conseguir poder entorpeciendo las acciones de los otros jugadores... Pero el poder tiene un precio y en este caso el precio es la sangre. Cada Methuselah posee 30 puntos de sangre con los cuales hace trabajar a sus vampiros e intenta conseguir equipo y aliados, como magos y hombres-lobo. La utilización de puntos de sangre requiere de una especial habilidad estratégica puesto que cuanta más uses más fuertes serán tus vampiros, pero estarás más desprotegido ante los golpes directos. Otra particularidad del *Jyhad* es la utilización de poder político y los votos (esperemos que el juego no llegue a la Moncloa...) para evitarse las acciones directamente violentas.

En definitiva, *Jyhad* es un juego innovador, más complicado (o completo) que *Magic*, de partidas mucho más largas y diseñado para más jugadores, impecablemente presentado y como no, muy adictivo.



La primera colección consta de 435 cartas, el mazo básico de 76 y el sobre de 19 cartas divididas en cuatro niveles de rareza. Existe ya una guía para jugadores llamada *Eternal Struggle* para este terrorífico juego que tiene todavía mucho terreno por delante.

Super Deck! (Card Sharks)

No podía fallar. Era muy de esperar, dado que esta fiebre "cartera" viene del otro lado del Atlántico, el que apareciese un juego de super-héroes: *Super Deck!*.

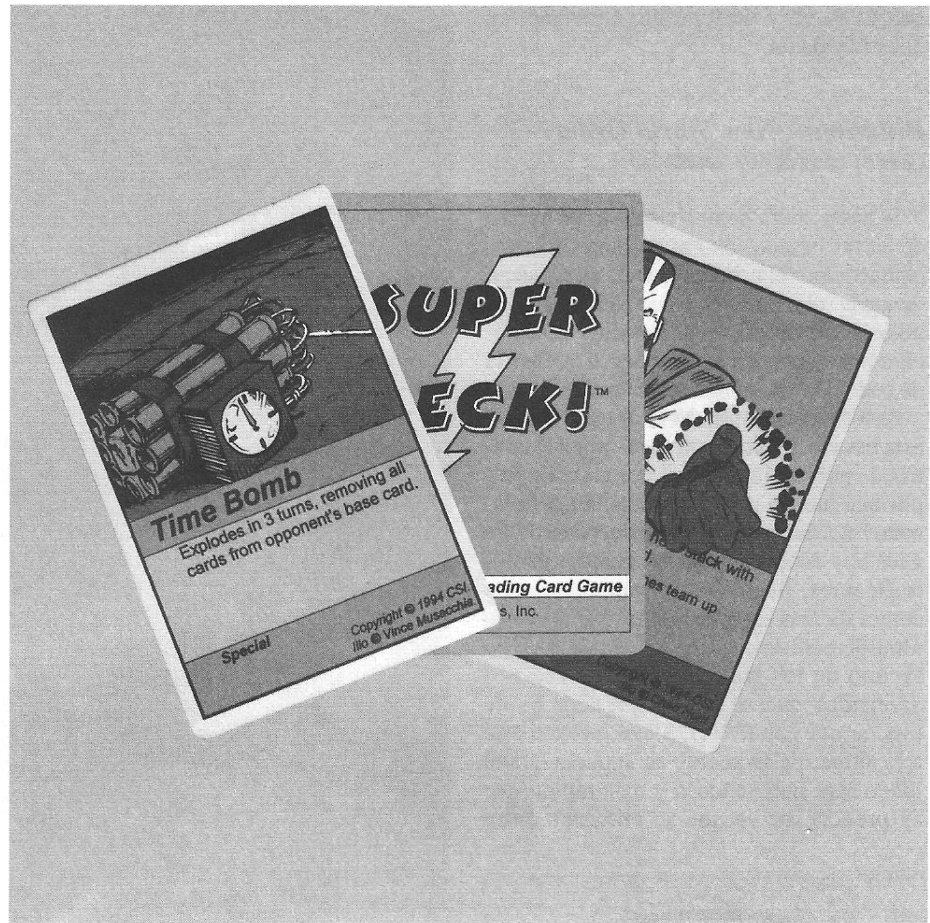
Este juego es probablemente el más sencillo de todos los juegos de cartas citados, y por citar en este artículo, no sólo por que la colección se compone de 160 cartas únicamente (al menos de momento) sino porque se puede aprender a jugar en 5 minutos. Esto lo convierte en un juego ágil y rápido, lejos de la competitividad o la dureza de otros juegos de cartas.

Super Deck! es un juego que vendrá como anillo al dedo para el aficionado al cómic USA y que es apto para una franja de público más amplia, dado su bajo nivel

de complejidad.Ha sido diseñado por el galardonado Marc Miller y por lo que concierne al arte de las cartas han trabajado en ellas más de 40 ilustradores de cómic americano. Aunque son austeras, siguen el típico estilo de *Marvel* o *D.C.*

Respecto al sistema, cada jugador debe poseer y preparar a un super-héroe y a un villano que se enfrentan contra otro villano y otro super-héroe, respectivamente, controlados por el otro jugador. Cada carta tiene en una esquina un número que suma, resta o multiplica y un texto en el centro que indica sus características especiales. Obviamente se ha de procurar conseguir el máximo de puntos posibles para tu bando y estorbar al máximo al contrario. Gana quien vence las 2 batallas por más de diez puntos de diferencia.Una de las ventajas de este juego es que existen multitud de cartas ultradefensivas y otras muy destructivas. Saber guardar la carta decisiva (siempre se han de tener siete en la mano) y utilizarla en el momento adecuado puede decidir la partida.

Esta previsto que pronto lleguen los sobres a nuestro país ya que por el momento funciona únicamente con mazos básicos. Resumiendo, *Super Deck!* es un buen juego, sencillo y divertido, ideal para pasar un buen rato lejos de la "psicosis" que pueden provocar otros juegos de cartas.



Spellfire (TSR-Ediciones Zinco)

Ediciones Zinco ha sido la primera empresa nacional en saltar al ruedo y ofrecer al respetable un juego de cartas en castellano. *Spellfire: Master the Magic* nació en Estados Unidos como respuesta al duro revés que *TSR* sufrió con la aparición de *Magic*, que provoco el paso al segundo puesto en todos los rankings del, hasta entonces, inamovible gigante comercial. Esta maniobra coincide con las primeras *Gen Con* en la Europa continental.

La base de *Spellfire* es, como no, *AD&D*. Es más, los cientos de portadas e ilustraciones de los complementos del más viejo juego de rol han servido para decorar las cartas, que entre otras particularidades, van numeradas individualmente. El juego promete dar mucha guerra ya que todos los mundos del *Advanced* serán usados como ampliaciones (en USA ya ha aparecido *Ravenloft*, con 100 cartas nuevas y actualmente trabajan en *Dragonlance*).

La edición prevista en castellano, a caballo entre la primera y la segunda americanas, constará de una colección de 400 cartas. El mazo inicial llevará 110 cartas (en un "deck" doble) y costará 1875 pesetas, mientras que los sobres de 15 cartas costarán 350. Existen 3 niveles de rareza y si se siguen los pasos de la edición americana se ampliará a un cuarto con 25 cartas que sólo aparecen en los sobres.

On the Edge (Atlas Games)

On the Edge tiene también base rolera. Se trata de *Over the Edge*, juego que todavía no ha cuajado en nuestro país dada su reciente publicación pero que tiene un futuro esperanzador. Es un juego de espías y de conspiraciones donde los jugadores manipulan la población para misteriosos fines y luchan por conseguir el control de la isla de Al-Amarja equipados con la más alta tecnología. El juego esta bañado de un humor negro y una originalidad que es de agradecer hoy en día.

Respecto a las cartas hay que decir que son muy atractivas y que poseen ilustraciones muy potentes. Una baraja básica contiene 60 cartas de las cuales hay 42 comunes, 15 no comunes y 3 raras, los sobres son de 10 cartas. *On the edge* es otro juego con todos los ingredientes del éxito que muy pronto estará disponible.

Star Trek: The Next Generation Customizable Card Game (Decipher Inc.)

Nuestros amigos los trekkies, hartos de encerrarse en librerías marginales también se unen a esta loca fiebre con su original granito de arena. El juego sigue todas las pautas del clásico de la ciencia ficción Star Trek: the Next Generation. Es decir, una filosofía pacifista y plural que se refleja en que es uno de los pocos juegos en el que los jugadores no luchan entre si, sino codo con codo para resolver la misión. Estas misiones están basadas en los episodios de la famosa serie. La tripulación, es decir, los jugadores, puede elegir entre tres razas principales: Federación, Romulana o Klingon, y deberán enfrentarse a un "dilema" en el momento más crucial del juego para obtener los puntos de misión.

El juego goza de una presentación impecable y los dibujos de la cartas son, en este caso, fotos extraídas de la serie. Por lo visto se trata de un producto no sólo destinado a los cultivadores del tema sino también a los que siempre han sentido curiosidad por él.

Está presentado en mazos de 60 cartas y



sobres de 15 y muy pronto aterrizará en nuestra galaxia.

Illuminati: New World Order (Steve Jackson Games)

Si hasta ahora hemos visto varios juegos de cartas basados en sus parientes roleros, aquí tenemos el primero basado en un juego de mesa (que también es de cartas, aunque no coleccionables), viejo conocido de la afición por su enorme humor negro que hacía de cada partida un nuevo desmadre.

INWO (Illuminati,New World Order) está basado, como su predecesor, en el control de población mundial por grandes grupos que luchan por la dominación del planeta. En *Illuminati* podías influenciar desde a los boy-scouts hasta a los grandes narcotraficantes, llegando a competir incluso contra fuerzas extra-terrestres, banqueros o ultra-derechistas, lo que convertía al juego en uno de los más satíricos, alocados y divertidos que se habían jugado. Es de esperar que con *INWO*, Steve Jackson esté a la altura; de momento se anuncia que el juego será más sencillo y más rápido que su predecesor ya que se eliminan entre otras cosas los grupos neutrales, aparecerán cartas especiales (que modificarán las reglas durante el juego) y también los mazos de cartas serán más grandes de lo habitual.

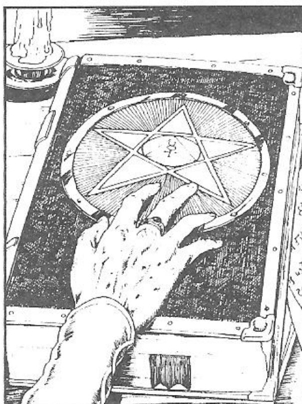
En una visita a nuestro país Steve Jackson comentó una anécdota sucedida con *Illuminati*. Por lo visto, el FBI oyó campanas (droga, grupos nazis, dominio del mundo, etc...) y ordenó una exhaustiva investigación sobre la empresa que acabó en grandes carcajadas... Que se preparen otra vez...porque Steve Jackson vuelve a la carga.

Middle-Earth Deck (Wizards of the Coast)

Que los fans tolkienianos no pongan todavía el grito en el cielo. *Wizards of the Coast* ha anunciado la aparición (todavía no han dicho fecha) de este juego de cartas, que no es sino otra parte más de la *Deckmaster Series*, basado en el mundo de J.R.R. Tolkien: la Tierra Media. No sabemos cuál puede ser el resultado de unir el juego de rol de *Iron Crown Enterprises* con el sistema de cartas que ha revolucionado el mundo lúdico, pero estamos seguros de que provocará un gran impacto en cuanto aparezca en el mercado.

Sabemos que nos dejamos otros juegos en el tintero como *Gallactic Empires*, de clarísima inspiración *Magic* con background espacial que promete bastante, *Star of the Guardians* juego de ciencia ficción de combates interestelares brillantemente ilustrado, *The Worlds of Genesis* de inspiración manga y que se rumorea será traducido, o *Sim City* basado en el popularísimo juego de ordenador... lo sabemos, pero la avalancha de nuevos juegos, revistas y fanzines es tal que, señores, pedimos paciencia; y es que este fenómeno no da ninguna señal de dejar de subir. Los juegos de cartas se han abierto camino en nuestro mercado con *Magic* como punta de lanza y pronto tendrán un sitio propio. En el clásico slogan de jornadas y revistas: "Juegos de Estrategia, Simulación y Rol " ... por favor añadan "...y de Cartas". ●

Ars Magica
En Castellano



"Juro por la Orden, mi vida y todo lo que me es preciado, que soy Grimgroth seguidor de Jérbiton, filius de Vlaria, completamente instruido únicamente en los caminos de la Magia Hermética y en ningún otro. Aquí verazmente afirmo que jamás me he asociado con, o ayudado a, demonios, diabolistas o practicantes de magia distintos de aquellos ratificados por la Orden y continuaré esa práctica mientras viva."

"Aprende magia, pues es lo único cierto de esta realidad. Conviértete en magia y te convertirás en la esencia de la verdad. No temas lo que otros llaman Crepúsculo, pues ese reino de luz difusa no es el ocaso, sino el amanecer."

Por fin, lo que estabas esperando, **LAS PANTALLAS PARA EL NARRADOR**. Nada menos que un desplegable de 6 hojas que recoge todas las tablas que necesitas tener a mano para que el ambiente no decaiga ni un segundo. Y en el otro lado las notas y tablas que más necesitan los jugadores. Y cómo no, un set de hojas de personaje de la mejor calidad.

También te ofrecemos hojas de personaje en paquetes de 10 (a 400ptas. las de Mago y a 200ptas. las demás)...o las puedes comprar sueltas (a 50ptas. la de Mago y a 25ptas. las demás) y carpetas Ars Magica para que siempre lo tengas todo a mano.

Y por último, la única y exclusiva Acta de Fundación de Alianza que corroborará tu pertenencia a la Mítica Orden de Hermes.

¡Ah!... Y a partir del 14 de Abril el suplemento **EL JINETE DE LA TORMENTA**.

Para cualquier consulta, dirigíos a:



KERYKION S.L.
Pare Bayó, 9
07008-PALMA DE MALLORCA
(Baleares)
Tel./Fax: (971) 27.18.30

Buscalo en tu tienda habitual o pídenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

☐ SI. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS MAGICA**.

☐ También deseo recibir, contra reembolso de *1.250pts. el **PARMA FABULA** que incluye las pantallas y un set de Hojas de Personaje.

☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano .

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos__________

Dirección__________

Población__________

C.P.______ Provincia______

Teléfono______ Edad______

Nota: El Anterior precio de 950 ptas. corresponde a una oferta prelanzamiento que tiene validez sólo con aquellas cartas con fecha de matasellos anterior al 01.04.94

EL PINCEL DE MARTA

Cartas y promesas

En un número dedicado a las cartas como es éste, pocos temas se podrían encontrar relacionados con esta sección. Lo más parecido sería repasar la correspondencia (eso es, CARTAS) que ha llegado hasta nosotros. En algún caso dejaremos las respuestas para próximos números ya que nos ocuparían mucho espacio, y no por ganas de no contestarlas. De todas formas, os prometemos que recibiréis respuestas de esas preguntas. Gracias por vuestras muestras de ánimo y seguid escribiendo (a poder ser, cheques). Aquí siempre tendréis un amigo.

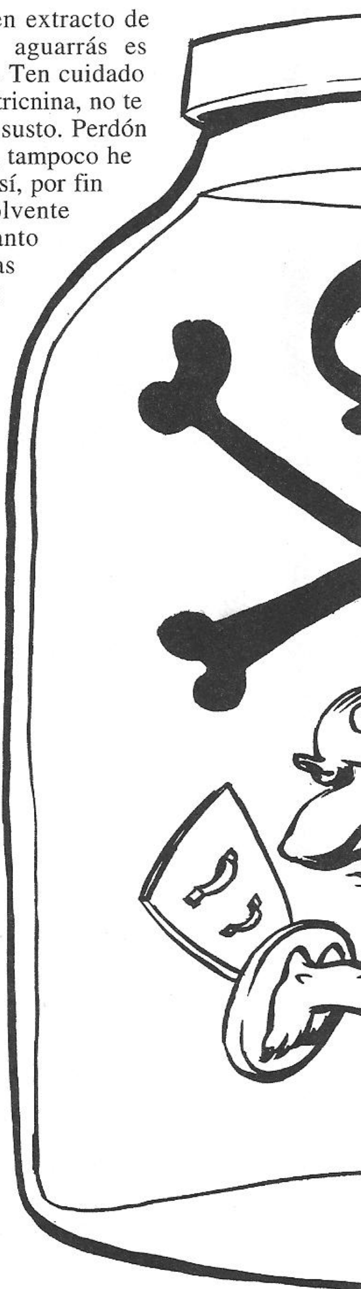
por Salvador Tintoré

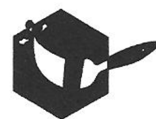
Y como muestra de lo antes dicho, un botón. Alvaro Illera nos escribe desde Haro. Hace una propuesta muy interesante: dedicar un artículo única y exclusivamente a los diferentes tipos de pinturas del mercado "detallando sus peculiaridades según las casas y líneas de fabricación". Bien, Alvaro, el artículo me ocupará todo un número, pero pienso hacerlo (de hecho, ya estoy en ello). De momento te dedico estas líneas para que sepas que tu propuesta no ha sido desoída.

Juan Carlos Ríos se queja de que en esta sección no hayamos dedicado algún artículo al montado y pintado de edificios en general y a los de *Warhammer 40K* en particular. Creo, Juan Carlos, que en parte esto fue respondido (con evasivas, cierto) en el anterior número. Allí prometimos abrir una nueva etapa del Pincel de Marta dedicada al modelismo y a los dioramas (ya no sólo al pintado de figuras). Estos artículos están también en fase de creación (cielos, más promesas), pero tranquilo, que no te irás con las manos vacías, al menos no del todo. Si tienes mucha prisa en jugar a wargames espaciales (o hacer dioramas futuristas), te recomiendo que compres alguna de las bases espaciales de la casa *Fantasy Forge*, están hechas en resina (lo cual abarata en proporción su precio), son perfectas para figuras de 25 mm, y se pueden emplear en ellas todas las técnicas de pintura que os hemos ido explicando en esta sección.

Y si prefieres hacértelas tú mismo, te remito a una guía que te vendrá como anillo al dedo (hasta que nosotros escribamos una mejor, claro). Se trata de la *'eavy Metal Painting Guide* publicada por *Games Workshop* en dos volúmenes. En ellas se recopilan muchos artículos de la revista *White Dwarf* en los que se encontraban buenos consejos para hacer y pintar tanto bases como casas y construcciones varias para wargames.

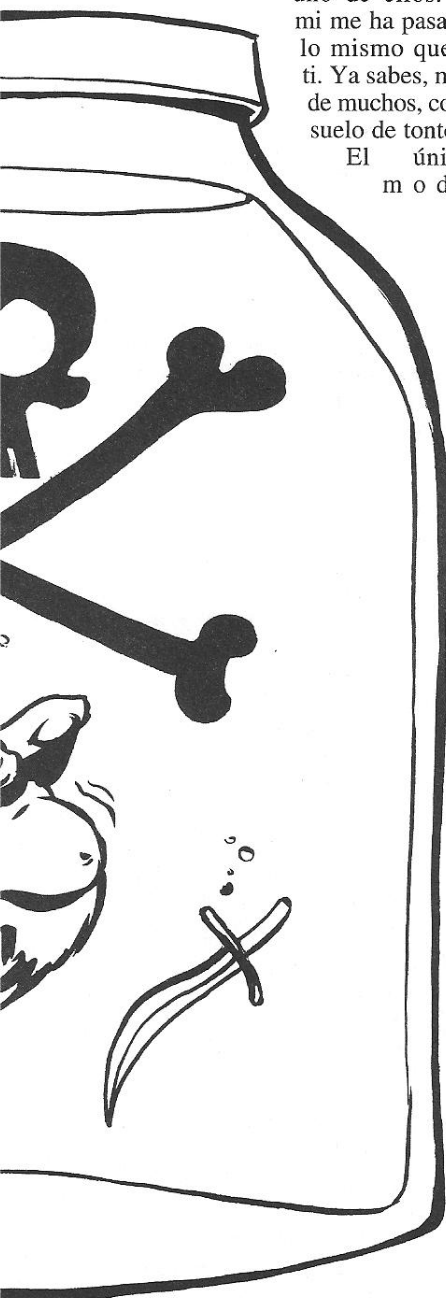
Miguel Angel Vázquez nos escribe desde La Coruña. Su problema es que tiene "una figura de *Mithril* que se resiste a todos mis intentos de ser pintada, y ya llevo unas trescientas capas. Así que he decidido castigarla bañándola en extracto de estricnina (aguarrás) para que su carne pintada mil y una veces se disuelva. La pregunta es: ¿se irá también la capa de imprimación? Otra cosa, a veces sigo usando pinturas como las de *Humbrol*, ¿esto es lo que se llaman pinturas de esmalte? ¿Cual es el mejor disolvente para usar con las figuras pintadas con esto?". Querido Miguel Angel, no me extraña que se te resista una figura de *Mithril*, ya que es el metal más resistente de la Tierra Media. Bromas aparte, muy mal se debe haber portado tu figura para que la estés bañando en extracto de estricnina, ya que el aguarrás es extracto de trementina. Ten cuidado cuando manipules la estricnina, no te vayas a llevar un buen susto. Perdón de nuevo por la broma, tampoco he podido evitarlo. Ahora sí, por fin en serio, el mejor disolvente que puedes emplear tanto para pinturas acrílicas como para pinturas *Humbrol* es la acetona. Para ello, te recomiendo que sumerjas a tu rebelde figura en un recipiente (por ejemplo, un vaso pequeño) lleno de acetona y esperes unos minutos. Luego sólo tendrás que usar un cepillo de dientes (mejor el viejo) para quitar la pintura sobrante. Podrás comprobar que ésta prácticamente habrá desaparecido. Eso sí, la capa de imprimación también (ya sabes, no se puede hacer una tortilla sin romper los huevos). Eso si, solucionas tu problema dándole de nuevo la capa de imprimación (consulta LIDER 34). Las pinturas *Humbrol* no son pinturas de esmalte en sentido estricto, sino pinturas tipo enamel, aunque a veces se les llame esmaltes enamel. Las pinturas de esmalte son las usadas para pintar las uñas o las puertas de las casas, y son poco





prácticas y muy malolientes como para emplearlas con una figura.

Fernando Liste, en una carta que teníamos en el baúl de los recuerdos, se queja de que el color "sunburst yellow" de la casa *Citadel* "le está resultando bastante inútil. La pintura es tan líquida que sólo cubre sobre blanco, y de modo muy transparente, siendo imposible dar con ella un pincel seco". Nos pregunta si hay algún modo de arreglar esto, y si todos los botes de este color son así o él ha tenido mala suerte al comprar éste. Fernando, completamente de acuerdo contigo. Hay varios colores de la casa *Citadel* que son bastante (por no decir totalmente) inútiles. El color "sunburst yellow" es uno de ellos. A mi me ha pasado lo mismo que a ti. Ya sabes, mal de muchos, consuelo de tontos. El único modo que tienes de arreglar esto es tirar el bote a la basura y comprarte un amarillo de otra marca cuya pintura tenga una consistencia más pastosa. Así te asegurarás de que el color no tenga esta transparencia que tanto te preocupa. Hay varias marcas que tienen unos amarillos decentes (de hecho, la calidad de una casa de pinturas se puede analizar simplemente observando los colores amarillo y azul, los más difíciles de obtener). Estas casas son *Miniature Paints, The Armory, Ral Partha y Marabu.* A todas estas casas y algunas más (tranquilo, que la *Citadel* no se salva) dedicaremos el artículo que le hemos prometido a Alvaro hace unas cuantas líneas (no me hagas contarlas ahora). El mismo Fernando también nos pregunta si vamos a tratar el tema de los dioramas. Creo que la respuesta ya fue adelantada en el número pasado y en parte de éste. En espera de que lo hagamos realidad, y si no puedes contener tu impaciencia, acude a los manuales que mencionamos en LIDER 43. Al final de su carta Fernando nos pide la opinión sobre los juegos de figuras *Fantasy Warriors* y *Fantasy Warlords*, concretamente si "valen la pena". Fernando, la política de esta sección no es comentar juegos ni juzgar si valen la pena o no. Solamente te puedo responder que desde el punto de vista de las figuras de fantasía, los wargames que las emplean durante sus batallas son muy atractivos, ya que puedes ver sobre el tablero de juego un bonito despliegue de pequeñas obras de arte. El problema que tienen estos juegos es que necesitan de un número de figuras bastante elevado (y siempre es mejor tenerlas pintadas, lo que supone mayor trabajo).



Novedades

Heartbreaker es la marca que ataca más duro esta temporada. Por lo visto la colección de figuras de *Magic* ha encajado bien, puesto que continuan ampliandola (sinceramente, nos preguntamos si hay algún producto encabezado por la palabra *Magic* que no venda bien)y aqui teneis algunas de las ultimas cartas "imprimidas" en molde:

Cruzado, Elemental de tierra,Druida autodidacta, Ogro gris, Rey Zombie, El genio de Mahamoti y hay más... ¿para cuando el Royal Assasin o la Serra Angel?... esperemos que no les de por sacar maná o walls por aquello del espacio.

Tambien de la misma marca existen unas interesantes cajas con grupos como Elfos del bosque, Enanos, Esqueletos, magos y bárbaros al asequible precio de 1600 ptas. ideal para montarse ejércitos alternativos (sobretodo económicamente) a los de marcas excesivamente caras como *Workshop*.

Y para acabar otras dos marcas incansables, *Grenadier* y su series *Fantasy (warriors, legend* y *classics*) que siguen siendo ampliadas asi como la serie *warlords* en 15 mm. que crece con nuevos rinocerontes de guerra; la otra marca es, como no, *Grendel* que aunque no hace honor a esta sección puesto que trabaja con resina, pronto necesitará una sección para si sola. Las novedades de esta temporada son lanceros goblins de excelente acabado y en cuanto a las construcciones citaremos la Acrópolis en ruinas y la Torre fortaleza enana , por comentar las más representativas. Por cierto, si deseais adquirir el surtido catálogo de *Grendel* podéis hacerlo telefónicamente a su distribuidora: *Juegos sin Fronteras* (93)4250101.

por Jordi Cánovas

Y siguiendo con las preguntas, respondemos por último lugar a Isaac Gonzalo, que se queja de que las figuras son muy caras y nos pregunta si no sería factible que las casas sacaran al mercado versiones de estas en plástico. Completamente de acuerdo con Isaac, pienso que las figuras son un vicio muy caro (que debería entrar dentro de la Seguridad Social). En espera de que el Estado nos subvencione este vicio (y algunos más), tendremos que conformarnos con lo que hay. Ciertamente, existe una gran variedad de figuras de plástico en el mercado, pero todas ellas están orientadas más bien hacia el wargame que hacia el juego de rol. Y enlazando con la pregunta de Fernando, hemos de decir que la casa *Citadel* tiene una gran gama de estas figuras de plástico, y que desde luego, resultan mucho más baratas que sus hermanos de plomo. El acabado de las figuras de plástico tampoco tiene nada que envidiar a las de plomo, y el modo de pintarlas, salvo algunas pequeñas excepciones, es prácticamente el mismo. Si tienes más dudas sobre el tema, consulta el LIDER 34. Lamentablemente, no existen figuras de *La Llamada de Cthulhu* ni de *Mithril* que hayan sido fabricadas en plástico. Para *El Señor de los Anillos* siempre podrías usar las figuras de plástico que antes te comentaba (*Citadel,* que son medievales fantásticas), pero para *La Llamada* te las tendrás que comprar de plomo. Lo siento, muchacho, pero no hay más cera que la que arde.

Y esto es todo por este número. Recordad que en el siguiente tenemos una cita con el vinilo (a ver si esta vez si que es verdad).

NUESTROS JUEGOS

El Dajedrez nuclear

No sé, mis queridos lectores, si recordáis que está en marcha un concurso destinado a premiar el mejor de los juegos que lleguen a nuestras manos creados por aficionados y no publicados por ninguna marca. Bueno, por suerte algunos si que lo recuerdan. Muestra de ello es este juego que nos llegó a la redacción, y que te comentamos en este artículo.

por Daniel Alento

El Dajedrez Nuclear podría definirse como una derivación del ajedrez clásico, con elementos importados del juego de las damas y algunas características propias.

Partiendo de la base de que el ajedrez es la escenificación simbólica, sobre un tablero, de un conflicto entre ejércitos antiguos, José María Gómez, de Oviedo, ha pretendido con su juego actualizar la época simbólica de juego, resultando así *El Dajedrez Nuclear* un juego que simboliza una confrontación entre dos ejércitos actuales.

Para empezar debemos decir que este es un juego de tablero fácil de "construir" por parte de los jugadores. Para empezar se necesitan dos planchas rectangulares y finas de madera de 40x22 cms. para un tablero plegable, o una más grande y sólida para un tablero fijo, sobre las que se fijará una lámina de papel con las ilustraciones que componen el tablero. De 6 juegos de fichas de damas, se deben obtener 66 fichas blancas y la misma cantidad de fichas negras. Luego se emparejarán (una blanca con otra negra), y se pegarán. Y para tener listas las 66 fichas del juego sólo tendremos que engancharlas los círculos ilustrados correspondientes a cada tipo de ficha en particular. Y ahora ya estamos listos para jugar.

Examinemos el tablero. Es cuadrado, y su interior está dividido también en cuadrados, 12 por lado. Existen tres cuadrados mayores que los demás, situados en línea ocupando la franja central-vertical de la cuadrícula. Los dos de los extremos delimitan la colocación inicial del gobierno militar o civil de cada jugador (ya hablaremos luego de estas fichas) mientras que el cuadrado central otorga el beneficio al jugador que coloque en el su ficha de gobierno de un movimiento extra por turno. Dos líneas de cuadros horizontales delimitan la colocación inicial del total de fichas de los jugadores, y definen la "tierra de nadie" en el tablero.

Cada jugador dispone de 5 tipos de fichas. Los ejércitos representan la fuerza militar (tierra, mar y aire) del país del jugador. Puede capturar a fichas de ejército enemigas, saltando por encima de ellas como en las damas. La ficha así capturada es dada la vuelta y pasa a ser una ficha de ejército más del jugador que la capturó. Las fichas de cohetes nucleares teledirigidos representan el potencial nuclear de las potencias. Pueden eliminar a cualquier ficha enemiga que se halle en línea con ellas, y sin ninguna otra ficha entre ambas. Una vez eliminada, la ficha de misiles es girada en el cuadro en que impactó. A partir de ese turno, ninguna otra ficha puede pasar por ese cuadrado, ya que se considera que está infectado por la radioactividad. Las fichas de agentes secretos y comandos pueden atacar a las fichas de comandos y de ejércitos enemigas. Capturan a los ejércitos adversarios de la misma manera que la captura entre fichas de ejército, y la ficha capturada también pasa a su bando, con la salvedad que se comportan igual que la dama del juego de las damas:no necesita estar en el cuadro contiguo para atacar otra ficha, sino que domina las dos líneas (horizontal y vertical) en que se halla. Respecto a la captura de agentes secretos y comandos enemigos, la ficha que capturen no cambia de bando, sino que es eliminada. Son especialmente vulnerables a las fichas de vigilancia y seguridad adversarias, que sólo pueden, a su vez, atacarlas a ellas. La captura se produce cuando una o más fichas de comandos quedan en línea, sin obstáculos entre ellas, con una de vigilancia enemiga. Las fichas capturadas cambian de bando. El último tipo de ficha que nos queda por explicar es el gobierno militar o civil, que simboliza el mando supremo de los combatientes, y no pueden atacar, sino que debe huir de los ataques de las fichas enemigas.

Por lo que acabamos de explicar, queda bastante claro que la forma de ganar la partida es capturar la ficha de gobierno del contrincante, lo que provoca su eliminación (vamos, el jaque mate). En caso de empate o fin del tiempo cuenta el número de fichas de cada bando

Si estáis interesados en recibir el juego o más información sobre él, no tenéis más que escribirnos a la redacción, y nosotros le haremos llegar vuestras peticiones a su autor. No os podemos dar el precio del mismo, porque José María Gómez no nos lo ha facilitado. No obstante, José María, esperamos que contactes con nosotros para facilitarnos el precio del juego y una dirección de contacto. ●

OTROS JUEGOS

Fokker (Comentario en LIDER40)
Intersección entre rol y wargame, ambientado en los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial.
Pedidos a c/. San Gil 6, 3° 3ª, 08001 Barcelona (indicando nombre y número de teléfono).

Ningunaterra (Comentario en LIDER40)
Juego de rol cómico con ambientación disparatada.
Pedidos a Club Legiones Astartes, c/. Virgen del Carmen 14, 3° B, 20.012 Donosti .

El Santo Eje (Comentario en LIDER40)
Juego de rol fantástico ambientado en cómics de Jodorowsky y Codelo.
Pedidos a c/. Ato.Tienda 6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/. Recared 2-4, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta)

AQUELARRE

Fauna ibérica

He aquí una ayuda para Aquelarre. En esta ocasión, por cierto, no te ofrecemos nuevos personajes (o tal vez sí, quien sabe). Para los amantes de la fauna y admiradores de Rodríguez de la Fuente, ahora tenéis unos cuantos amiguitos más con los que jugar en el bosque (si es que alguno no se os come antes).

por Ignacio Sánchez Aranda

El juego de rol *Aquelarre* es fenomenal y muy divertido. La verdad es que es el mejor juego de rol que conozco, lo que no implica que también tenga pequeñas carencias, como por ejemplo los animales, que son algo escasos. ¿Qué pasa si queremos cazar un ciervo o un conejo? ¿O si queremos tomar leche de vaca o nos apetece torear un toro? (soberana estupidez, por cierto). Pues lo que ocurre es que no encontramos a estos animales en el manual, como tampoco encontramos otras aves rapaces que no sean el águila y el buitre. Este artículo pretende rellenar esa carencia.

Ciervo

FUE	15/20	
AGI	30/35	
RES	15/20	
PER	25/30	
RR:	*50%*	*IRR: 50%*

Armas: Embestir con la cornamenta, 75% (3D6)
Arm. natural: Carece
Competencias: Discreción 45%
Notas: Un ciervo solitario nunca atacará, salvo si debe proteger la manada y en un caso bastante extremo.

Conejo

FUE	2/5	
AGI	20/25	
RES	5/10	
PER	15/20	
RR:	*50%*	*IRR: 50%*

Arm. natural: Carece
Armas: Carece
Competencias: Escuchar 65%, Correr 80%
Notas: El conejo echará a correr en cuanto detecte a alguien ya que es un ser indefenso. Una liebre es similar, sólo que un poco más fuerte y resistente.

Toro

FUE	35/40	
AGI	5/10	
RES	35/40	
PER	5/10	
RR:	*50%*	*IRR: 50%*

Arm. natural: 1 (piel gruesa)
Armas: Cornada 85% (3D10+3)
Coz: 35% (1D10+3)
Competencias: Otear -25 (daltónico), Correr 40%
Notas: Los toros no suelen ser bravos ni nada por el estilo, pero si alguien encuentra alguno comencemos a rezar oraciones.

Lince

FUE	15/25	
AGI	30/35	
RES	20/25	
PER	35/40	
RR:	*50%*	*IRR: 50%*

Arm. natural: Carece
Armas: Mordisco 85% (3D8)
Garra 75% (1D8+4D4+2)
Competencias: Escuchar 90%, Otear 60%, Correr 55%, Rastrear 70%, Esconderse 40%
Notas: Los linces siempre viven en plena soledad, excepto en Primavera, para aparearse.

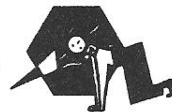
Cerdo

FUE	20/25	
AGI	2/ 5	
RES	20/25	
PER	2/ 5	
RR:	*50%*	*IRR: 50%*

Arm. natural: Carece
Armas: Colmillos (mordisco) 45% (5D4)
Encontronazo/empujón 45% (1D4)
Competencias: Rastrear 15%.

Vaca

FUE	25/30
AGI	5/10
RES	25/30



PER 10/15
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Cornada 65% (1D10+2D6)
Competencias: Correr 35%
Notas: Las vacas suelen estar en manada o en las granjas. No atacarán a no ser que se vean muy provocadas.

Quebrantahuesos

FUE 25/30
AGI 25/30
RES 25/30
PER 35/40
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: 1 (pelaje)
Armas: Picotazo 80% (2D8+1D6)
Competencias: Volar 70%, Otear 90%.

Buho Real

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 30/35
PER 35/40
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Picotazo 75% (2D8)
Competencias: Volar 60%, Otear 99%.

Gato

FUE 2/ 5
AGI 30/35
RES 5/10
PER 30/35
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Arañazo 75% (1D4)
Competencias: Esquivar 90%
Notas: Hay multitud de gatos callejeros. Los demás son animales domésticos.

Halcón

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 15/20
PER 35/40
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: 1 (plumas)
Armas: Picotazo 90% (3D8)
Garras 65% (3D6)
Competencias: Volar 80%, Cazar 95%, Persecución 80%, Otear 65%
Notas: Los halcones se encuentran al servicio de señores o libres.

Carnero (Oveja)

FUE 15/20
AGI 15/20
RES 10/15
PER 5/10
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: 1 (lana)
Armas: Embestida 55% (3D4)
Competencias: Balar 45%, Saltar 30%
Notas: Las ovejas se encuentran en rebaños y granjas. El carnero (el macho) es un mito demoníaco. Estos animales eran de los más numerosos en la Edad Media por la lana, carne, etc.

Cabrón (Cabra)

FUE 20/25
AGI 15/20
RES 15/20
PER 10/15
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: 1 (piel y pelaje)
Armas: Embestida 75% (2D6+1)
Competencias: Saltar 45%
Notas: El macho cabrío (el cabrón) es el máximo exponente de la magia hispana.

Jumento (Burro)

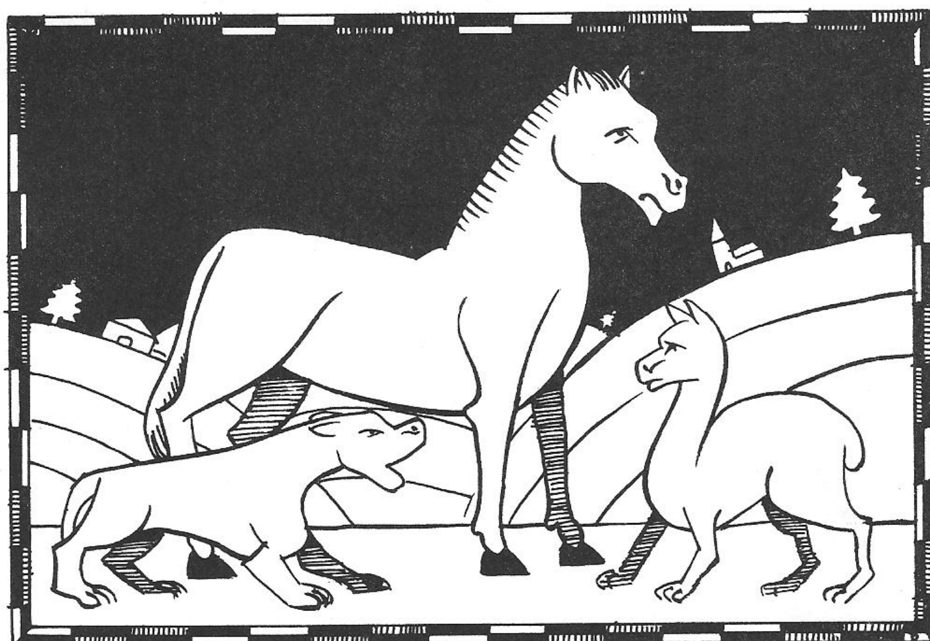
FUE 10/15
AGI 5/10
RES 10/15
PER 5/10
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Coz 65% (1D8+1D6)
Notas: El jinete de un burro no debe tirar por Cabalgar. El jumento sólo puede transportar al jinete y poquísimo más. Se mueve a 10 metros por asalto.

Lechuza

FUE 10/15
AGI 15/20
RES 10/15
PER 35/40
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Picotazo 35% (1D6+2D4)
Competencias: Volar 85%, Otear 45%
Notas: Aves nocturnas y legendarias, a la vez que sabias. Sus moradas son los bosques.

Ratas

FUE 2/ 5
AGI 10/15
RES 5/10
PER 10/15
RR: 50% IRR: 50%
Arm. natural: Carece
Armas: Mordisco 45% (1D4)
Competencias: Saltar 45%, Esquivar 65%
Notas: Las ratas infestaban la sociedad de la Edad Media. Hábiles en las cloacas, continúan proliferando.



PENDRAGÓN

Aventura de los dos hermanos

Este módulo puede jugarse con un grupo de caballeros, o, si uno es un director de juego eficiente, también desde el punto de vista de un mago. La aventura está pensada para servir de iniciación al sistema de magia que se describe en el suplemento Magia Céltica. Si hay grupo de magos en la partida, éstos deben pertenecer al mismo círculo. Es importante destacar los aspectos celtas, familiares y ecologistas de la historia, puesto que ésta gira entorno a familias que sufren en la búsqueda de gente a la que han perdido y también sobre la destrucción de la tierra a manos de la ambición. Las recompensas para los PJs son abundantes... si sobreviven.

por Mar Calpena

La aventura tiene lugar en el año 544. El módulo comienza de distinta manera dependiendo del papel que asuman los jugadores. Lleven el personaje que lleven, cuando entren en el cerro de las hadas hay que recordarles que **no** están en un *dungeon.* La concepción que les vendas a los jugadores sobre el mundo de las hadas debe acercarse mucho más al Puck y al Oberón de Shakespeare que al hada madrina de la cenicienta. Hablamos del tipo de seres de la corte benéfica que resultarán a menudo cargantes y maliciosos, pero casi nunca abiertamente malvados o desagradables, de las hadas que hacen bromas de mal gusto pero luego cuidan de los rebaños de los campesinos

Información para el director de juego

El cerro de Hambledon Hill está habitado por las hadas del reino feérico de Gwynn an Dunn. Los habitantes de este reino sólo permiten la entrada a los druidas de una congregación cercana, que visita el interior del túmulo cada siete años para celebrar sus ceremonias de iniciación y cambio de jefe.

Las hadas han vetado la entrada a cualquiera que no pertenezca a la congregación, aunque de vez en cuando han raptado niños de las cercanías, que no han vuelto a ser encontrados. Se rumorea que debajo del cerro hay cantidades enormes de oro y piedras preciosas. La entrada humana del cerro está guardada por un caballero, el rey solitario, quién es el único que puede dar el acceso al interior. El problema es que sólo hay dos maneras de entrar: Si se le mata, la entrada estará abierta, pero la persona que lo haya matado deberá quedarse para siempre jamás en las inmediaciones del cerro ocupando su lugar, ya que estará obligado por un conjuro que lo ata a la tierra. La otra manera es más simple y consiste en hacer que el rey solitario acceda libremente a dejar entrar a los jugadores (ver el epígrafe “El acertijo”).

Hará unos treinta años, un caballero irlandés, sir Cuivin Deiluis y su esposa, la dama Beylath, viajaron a la boda del rey Arturo (año 514). En el camino, la esposa se puso de parto prematuramente y dio a luz gemelos. La dama esperaba poder dar a luz en Camelot, pero los acontecimientos se precipitaron y tuvo que tener a sus hijos en una pequeña cabaña al borde del camino. La tragedia llegó dos días después del nacimiento, cuando aún sir Cuivin y la dama Beylath no habían vuelto a ponerse en camino. Una mañana, uno de los niños había desaparecido. En su lugar había un muñeco de madera envuelto en los pañales del bebé. El niño fue buscado por todas partes pero no hubo forma de descubrir quiénes o por qué se lo habían llevado. En seguida se descartó un rapto por parte de los campesinos que ocupaban la granja, puesto que estos eran tan pobres que difícilmente hubieran podido mantener al niño. Circularon rumores de que el niño había sido raptado por las hadas o por algún animal salvaje, pero nunca se logró saber qué sucedió realmente.

Ahora, sir Cuivin ha vuelto con su esposa y su otro hijo, sir Aydeen, para tomar parte en el gran torneo de la amistad que organiza el rey Arturo para celebrar sus treinta años de casado.

Lo que sucedió realmente es que las hadas de Gwynn an Dunn raptaron al hijo de sir Cuivin pues detectaron que podía llegar a ser un mago excepcional si se le daba la ocasión de aprender y ejercitar su fuerza. El niño fue adoptado por una comunidad de druidas, que nunca supieron cual era su verdadero origen y lo llamaron Kinnan. Este niño está ahora a punto de ser nombrado cabeza del cónclave de Silent Forest, cerca de Hambledon Hill. Algo de su poder está también presente en su hermano, quién ahora se siente llamado por él y va a ir a buscarlo.

Por otra parte, y no sin razón, se suele decir que quién roba a un ladron... El rey de las hadas Gwynnap Bein, engendró a una hija con una mortal a la que había secuestrado. Esta hija, a su vez, vivió siempre a medio camino entre los hombres y los seres feéricos, dado que empleaba la mitad de su tiempo entre los campesinos que la criaron (su madre murió en el parto). Con el tiempo, llegó a convertirse en una mujer muy hermosa, aunque tenía un aspecto algo lánguido y una mirada extraña. Semejante belleza no podía pasar desapercibida fácilmente, y la muchacha fue secuestrada por el barón local, un hombre llamado Boldwyn con muy pocos escrúpulos y con un rasgo dirigido de lealtad a



Pendragón bastante penosillo (un valor de dos y sólo porque le debe dinero al rey). Gwynnap Bein sólo puede alejarse del túmulo por períodos muy limitados de tiempo, ya que de él emana su presencia física y visible. Los miembros de su *sidhe* (corte feérica) han intentado infiltrarse también en el castillo, pero no lo han conseguido, pues no son poderosos contra la cantidad de soldados que hay guardando a la chica. Ésta ha intentado escaparse un par de veces, pero de momento no parece que vaya a haber nadie que la salve de casarse con el barón. Como todos los seres con sangre feérica, cuando empieza a entristecerse, va perdiendo color y presencia y al final queda reducida a agua, aunque dado que ella es una mestiza, puede ser que sólo enferme y llegue a morir de pena. El barón Boldwyn tiene planeado excavar en Hambledon Hill una semana antes de la boda, puesto que la tradición popular indica que hay grandes riquezas en los cerros de las hadas.

Además, y por si faltaban problemas, Kinnan ha crecido junto a la hija de Gwynnap Bein, y básicamente, están colgadísimos el uno del otro. Como las reglas de la cofradía del Silent Forest obligan al celibato, él nunca ha dicho nada de su pasión, y cuando llegue al interior de Hambledon Hill no sabrá nada de la desaparición de Diernaha, que así es como se llama su amada. Caso de enterarse, Kinnan es muy capaz de hacer alguna tontería, por lo que Gwinnap Bein, oliéndose lo que se cuece, no le dirá nada hasta que sea proclamado jefe del círculo de Silent Forest.

Información para los caballeros

Los caballeros se encuentran en Camelot durante el torneo, actuando, poco más o menos, como controladores de las pistas y de ayuda a los árbitros (algo así como los voluntarios olímpicos, para entendernos). Es el séptimo día del torneo, y se van a celebrar una serie de justas como compensación para todos aquellos que no han podido participar al estar ayudando en tareas de organización. Los PJs han pasado los días del torneo atendiendo a los caballeros recién llegados y a sus familias, mostrándoles los alrededores y los monumentos, etc... Alguno de los PJs habrá trabado amistad con la familia Deiluis, (usa el arquetipo de caballero viejo y dama del libro de reglas para los padres) y, en menor grado, con su reservado hijo Aydeen. Una tirada de percepción indicará que sir Aydeen está preocupado. Más de una dama de la corte descubrirá amargamente lo elevado de su rasgo de casto. Tampoco la oferta del rey de establecerse en Camelot parece satisfacerle. Aydeen es un caballero notable que demostrado en múltiples ocasiones su valor. Últimamente ha estado teniendo extraños sueños en los que se ve a sí mismo (de hecho, se trata de su hermano Kinnan) vestido con unas extrañas ropas y adentrándose en una cueva con una comitiva de gente. La pesadilla se repetirá con bastante intensidad esa misma noche, hasta el punto de despertar a los sirvientes, por lo que su madre ha decidido hablar con él y ver qué le pasa. Lo poco que la dama Beylath –una mujer que tiene pinta de ser bastante inteligente, si bien es obvio que no parece haber llevado una vida muy feliz– ha descubierto en relación con los sueños es que éstos empezaron al repetirse el viaje por las tierras cercanas a Hambledon Hill que ya llevara a cabo tan dramáticamente treinta años antes. Entonces, Beylath le contará a Aydeen lo que sucedió al nacer, cosa que motivará que éste solicite permiso del rey para investigar lo que sucede por la zona dónde nació. Aydeen se halla preso de la certeza de que su hermano todavía vive.

Sir Aydeen

Gloria actual: 4600

TAM	16	Velocidad 3
DES	12	Daño 5d6
FUE	15	Puntos de Golpe 32
CON	16	Armadura 12 + escudo
ASP	16	

Ataques: Espada 16, Lanza de caballería 14, Lanza 11, Daga 12, Batalla 13, Equitación 16.

Rasgos significativos: Valiente 16, Casto 15.

Pasiones: Amor (Familia)16.

Habilidades destacadas: Primeros Auxilios 13, Percepción 15, Torneo 10.

Equipo: Caballo de guerra.

Sir Aydeen es pelirrojo y bien plantado, uno de los chicos más populares de la corte. Tiene un cuerpo Danone y aunque no es muy diestro, de vez en cuando emplea la táctica de la doble finta en combate. Es un tipo más bien callado y poco expansivo, tirando a autista.

Aydeen tiene un talento innato, pues de hecho él y su hermano son dos mitades separadas de lo mismo. Este talento es el de Amistad con Animales.

Información para los magos

Los magos-jugadores deben ser miembros de la cofradía del Silent Forest, y estarán en misión de acompañamiento al que va a ser el nuevo jefe. Este personaje no tiene porque ser un PNJ, pero la persona que lo lleve no debe saber más que lo indispensable sobre su historial. Se recomienda coger al personaje más cañero y dárselo a un jugador que sea muy de fiar, quien, pese a todo, no sabrá lo que se lleva entre manos.

La cofradía manda sus miembros a Hambledon Hill para que sus futuros diri-

gentes y aquellos druidas que se mandarán a las diferentes cortes y centros de poder pongan a prueba su poder. Los magos y los seres feéricos de Hambledon Hill están en relaciones de semi buen vecindaje. Normalmente no tienen mucho contacto, aunque a veces se han solicitado favores mutuamente. Los magos educan regularmente a niños robados por las hadas a cambio de la colaboración del *sidhe* en las pruebas de sus candidatos. En ellas, los aspirantes deben prepararse durante tres semanas en el interior del túmulo y luego ejercer exitosamente sus talentos de controlar ser feérico con los miembros del sidhe, así como pasar una serie de chequeos (en forma de preguntas y adivinanzas simbólicas) para probar su adecuación a los ideales de la cofradía. Recuerda a tus magos que deberán pagar el coste de energía vital en semanas de preparación o de sueño posterior, con lo que lo más adecuado sea el partir cuanto antes a Hambledon Hill. Si los magos prefieren preparar sus hechizos, aboga por el salto temporal. La aventura empieza para los PJs magos tres semanas antes que para los caballeros. Los magos entrarán al túmulo por su entrada sur, localizable con una tirada de cultura mágica. Una vez allí, recorrerán el pasillo que los lleva hasta la cúpula central, decorada con magníficos tapices. Todos los magos están advertidos que no deben probar ningún alimento de las hadas. Cada dos semanas, hazles hacer chequeos sobre su atributo de frugal, puesto que la aburrida comida del exterior no parece tan apetitosa como los manjares y los vinos que pálidos personajes sirven en platos dorados. En contra de lo normal, aquel que no pase las tiradas no deberá quedarse en el interior del cerro para siempre jamás, pero deberá volver a entrenarse durante 1d4 años. Las hadas harán cuanto puedan para distraer a los magos, tocando lánguidas arpas, recitando poemas, etc. Hay que describir muy bien el ambiente para que los jugadores no se agobien (se recomienda poner a los Nightnoise como banda sonora). Hasta que no llegue el día de la gran ceremonia, hazles hacer chequeos de las virtudes propias de su religión. En realidad, esta es la verdadera prueba a la que están sometidos los magos, y la idea es ver si bajan la guardia durante lo que parecen unas vacaciones. Kinnan, caso de no ser llevado por un jugador, permanecerá al margen de todas estas historias y ayunará, preocupado por no ver a Diernaha por ninguna parte.

En busca del hermano perdido

Los caballeros saldrán de Camelot hacia el alba. La pista más obvia que pueden seguir es la de ir primero a la cabaña donde sucedió todo. La casucha se halla a un día y medio de camino, y está situada en un valle poco poblado y bastante boscoso.Si te sientes especialmente cruel o tus caballeros tienen ganas de ir templando el acero, sácales un grupo de forajidos cutres cuando acampen de noche. Al otro lado del valle, cuando el bosque empieza a clarear, se encuentra Hambledon Hill, que no aparece a la vista de los PJs. Más allá se encuentra la baronía de Boldwyn.

> Las características de los bandidos, y de los campesinos y guerreros que aparecerán más adelante son las del libro de reglas.

Al acercarse a la cabaña, gran parte del terreno parece haber sido arrasado. Hay árboles quemados y, si se pasa una tirada de percepción, se notará que el terreno parece explotado por encima de sus posibilidades naturales.

Cuando lleguen a la puerta de la cabaña, y si pasa una tirada de cultura mágica, reconocerán la cinta roja colgada en la puerta de entrada como un método de protección contra las hadas. Los campesinos, un padre y un hijo, parecen viejos, tristes, asustados y pobres. Con bastante tacto (es decir, no tratándolos como escoria) se les puede sonsacar sobre lo que ocurrió hace treinta años. Por aquel entonces eran un poco más felices, pero por ser hospitalarios con ese caballero irlandés casi lo pierden todo. Aquella noche no se oyó aullar a los lobos, ni se encontraron pisadas. Los campesinos afirmarán que sin duda el niño fue robado por las hadas (y se santiguarán con cara de asustados), que son bastante poderosas en esa zona. Si alguien trata mal a los campesinos ponle una marca de cruel.

Si alguno insinúa la intervención feérica en la historia, los campesinos dirán que incluso el barón Boldwyn ha perdido la razón con esa chica hija de un duende con la que se va a casar. Los campesinos detestan al barón, pero no se atreverán a manifestarlo abiertamente delante de nobles. Sólo si se les pregunta por qué los campos están en tan malas condiciones responderán explicando que los nuevos impuestos que el barón ha proclamado para sufragar su boda y un nuevo ejército hacen que tengan que esquilmar la tierra. Si los PJs son un poco avispados, en cuanto observen las propiedades cercanas se percatarán de que los campesinos no mienten, y de que éstas serían noticias de interés para el rey. El director de juego puede insinuarles la idea de mandar un mensajero a Camelot.

Con todo, los campesinos repetirán y repetirán que todo es culpa de las dichosas hadas de Hambledon Hill. A uno de ellos se le escapará que "menos mal que están los magos para controlarlas, porque si no..."

Si los PJs deciden investigar la antigua casa de Diernaha, no encontrarán nada. Su cabaña ha sido destruida hasta los cimientos.

Los PJs tienen ahora dos opciones claras: Ir a Hambledon Hill o ir al castillo de Boldwyn.

El acertijo

Los caballeros accederán a Hambledon Hill por la entrada norte La puerta es extremadamente fácil de encontrar, pero a la que se encuentren a cinco metros de ella





aparecerá un caballero con aspecto de pocos amigos. Coge los atributos de caballero mágico del bestiario como guía.

"Id ahora –dirá– o vencedme. Yo soy el guardián de la puerta, y quién me mate ocupará mi lugar. Si no os enfrentáis a mi en lucha singular, sólo os queda vuestro ingenio para vencerme, pero si no conseguís con tres preguntas que yo acceda voluntariamente a franquearos la entrada, deberéis aceptar la muerte. Sólo responderé sí o no."

A todo esto, Aydeen se mostrará cada vez más seguro de que su hermano se encuentra cerca y no habrá manera de disuadirlo que esa creencia no tiene base racional.

Si los caballeros no intentan retroceder (cosa que sería más bien lamentable), deberán enfrentarse al rey solitario.

La manera de vencerlo a través de la lógica es muy simple (de hecho, este problema es bastante clásico) No importa cuál sea la primera pregunta. La segunda debe inducir siempre a que la respuesta a la tercera pregunta ("¿Nos dejarás entrar?") sea un sí. La fórmula es llevar al caballero a contradicción preguntando algo así como "¿Será la respuesta a mi próxima pregunta la misma que des a ésta?" Si el rey solitario responde que sí, deberá responder también sí la cuestión de la entrada. Si responde que no, la respuesta no podrá ser la misma, con lo que la próxima respuesta deberá también ser un sí.

Dentro del cerro

Si los PJs logran entrar (y es de esperar que para tal fin ninguno de ellos se haya tenido que quedar para siempre encargado de la puerta), la cueva se bifurca en muchos sentidos. Tira un dado de seis para ver lo que encuentran y descarta la opción para la próxima tirada.

1. Sala vacía.
2. León mágico (dormido).
3. Hadas diversas tipo duendecillo. Incordiarán un rato y luego se desvanecerán.
4. Wyverna.
5. Habitación llena de oro. En cuanto alguien lo intente tocar, se convertirá en arena.
6. Cúpula dónde se halla reunida la corte feérica. En menos de lo que se tarda en decir "intrusos", los PJs se verán atacados por una serie de damas y caballeros que podrían parecer reales de no tener un aspecto neblinoso y orejas similares a las del Dr Spock.

Reencuentro

En cuanto los caballeros lleguen a la opción seis (y deberían acceder a ella si han sobrevivido a todos los otros eventos) y se vean atados, una vocecilla gritará "Kinnan, Kinnan". Las hadas habrán visto al bueno de Aydeen, que es clavadito a su hermano., y no verán muy claro lo que pasa, aunque probablemente les parezca una broma. Los gritos alertarán al grupo de magos (que podrían perder la concentración).

La escenita que se plantea ahora se puede inspirar en "Quién sabe dónde" o algo semejante (aunque es de esperar que sea de mejor gusto). Es de suponer que con la sorpresa y toda la movida, a los magos se les pase el cabreo por haber perdido la concentración. Aydeen y Kinnan son realmente parecidos, aunque Aydeen es más fuerte y lleva el pelo muy corto, mientras que Kinnan tiene el pelo más largo y pinta de místico.

Kinnan le dirá a Aydeen que siempre había sabido la razón de su origen, y que, de alguna manera, lo había estado llamando para que estuviera a su lado en un momento tan destacado como el de su proclamación o no como jefe.

En ese momento saltará Gwinnap Bein, quién estará bastante enfadado, por cierto. Es muy raro que haya intrusos en el reino de Gwynn an Dunn, y a Gwynnap Bein le hace muy poca gracia que los caballeros salgan y vayan explicando lo que han visto.

Cuando la situación llegue a un punto crítico (es decir, cuando estén a punto de empezar los piños), Gwinnap sugerirá una solución de compromiso: "Yo nunca podría dejar ir a unos extraños, Kinnan –dirá– y si quieren salir de aquí deberían, en circunstancias normales, pagar por su atrevimiento. Pero los seres feéricos también somos capaces de entender las pasiones humanas. Sé que estás desesperado por mi hija Diernaha. No soy ciego, y yo la amo casi tanto como tú. Te crees que yo he permanecido ajeno a su destino, cuando no he podido hacer nada por ayudarla. Ahora ha llegado el momento. Si tu hermano y vuestros compañeros me ayudan a liberar a mi hija de las garras del cerdo del barón Boldwyn, podréis marchar en paz. Además de todo lo que le haga a mi hija, se de buena fuente que ese bastardo pretende excavar nuestro monte y terminar con nosotros. Los campesinos siempre nos han tratado bien, cediéndonos una parte de la leche de sus vacas, y aunque alguna vez les hayamos gastado bromas pesadas, no merecen que Boldwyn se enriquezca a base de explotarlos. Quizás ha llegado ya el momento de enfrentarse a él." Con estás palabras, guiará al grupo a la salida sur de Hambledon Hill. Alguien (quizás un PNJ o un PJ que esté herido) deberá quedarse de rehén hasta que el resto vuelva. Y empieza a ser obvio que si tus PJs no mandan un mensajero al rey Arturo informándole que uno de sus barones se está pasando es que quizás son un poco pardillines.

> *Kinnan*
> Las características son iguales que las de su hermano.
> Habilidades: Cultura celeste 12, cultura mágica 14, Visión 16, Religión 11.
> Talentos naturales: Controlar criatura feérica, Invocar criatura feérica, Bendición, Ilusión.
> Rasgos destacados: Devoto 18.
> Pasiones: Amor (la diosa) 15, amorío (Diernaha) 15 .
> Ataques: Al igual que su hermano Aydeen tiene un talento innato. Kinnan tiene un don natural para las armas y utilizará las mismas que su hermano con una probabilidad base de 8.
> Kinnan tiene la misma pinta que Aydeen, pero con greñas y aspecto "grunge».

El castillo de Boldwyn

Si los PJs se dirigen primero al castillo del barón Boldwyn, serán recibidos por uno de sus cancilleres, quién los despachará con cajas destempladas alegando que tiene mucho trabajo, que el barón ha salido de cacería y que ahora están arreglando las cosas para su boda y cobrando los diezmos, con lo que ¿por qué no se pasan los PJs en otra ocasión, dentro de unos seis meses o un par de años o...? El castillo, de tamaño normal, tiene un par de cosas un poco raras. En primer lugar, no se ven apenas damas ni sirvientes, y el patio central parece más propio de una guarnición militar que de un centro de población de provincias. En segundo lugar, y para ser que el barón abusa del trabajo de sus siervos y que además se va a casar pronto, no parece que emplee mucho dinero en tapices o muebles que hagan el lugar más confortable (además de deberle pasta a media Britania, Boldwyn está pagando a mercenarios con el fin de sublevarse y declararse independiente del poder real). Naturalmente, los caballeros no serán recibidos si van acompañados por un mago o alguien con pinta rara. Si los caballeros consiguen infiltrarse, Diernaha se encuentra en la torre superior vigilada por dos damas de compañía sospechosamente barbudas y robustas. Una buena idea puede ser disfrazar a los magos como escuderos. Por cierto, que si Kinnan no se cuela en el castillo, Diernaha se arrojará en brazos de Aydeen creyendo que se trata de su hermano...para avergonzarse totalmente en cuanto repare en el error y hacer que Aydeen empiece a mosquearse

de que todo el mundo lo tome por su hermano.

Depende del director de juego la solución a tomar si los PJs han optado por la entrada subrepticia. Pero básicamente es un suicidio para los PJs, a no ser que estos sean muy experimentados o que los magos echen los restos (y luego tengan que pagar el precio correspondiente).

Si la infiltración no se produce y si no ha pasado tanto tiempo que los siervos de Boldwyn se dispongan a excavar en Hambledon Hill, los más normal es que se produzca un asedio al castillo. Si por una casualidad tuvieras el suplemento de *Chaosium The boy king* (que aquí aparecerá próximamente con el título de *El joven Arturo*), puedes emplear las reglas de asedio. El castillo tiene un valor defensivo de ocho y se trata de una escaramuza hasta la llegada de los refuerzos, que la convertirá en batalla pequeña.

Si no dispones de ese suplemento, trata el tema como si de una batalla vulgar y corriente se tratara, pero no habrá primera carga como tal y sólo se producirá un asalto por día. Acuérdate de calcular cuando llegarán los posibles refuerzos desde Camelot. Por cierto, que los caballeros no podrán luchar a caballo (¡esto es un asedio, no un torneo!).

Hasta que aparezcan los refuerzos, la batalla estará comandada por Aydeen. Una vez lleguen las tropas auxiliares, estarán comandadas por sir Ktulu (usa el arquetipo de caballero famoso del libro, con escudo en campo de gules con tres sepias en oro). Si quieres, manda también a sir Cuivin, quién puede morir heroicamente viendo a sus hijos juntos otra vez si te gustan los finales peliculeros. La llegada del comandante, un tipo muy bestia, hará sumar +5 a la tabla de sucesos de la unidad.

Si el director de juego es especialmente cruel con los jugadores, aparte de conseguir que no le paguen más cervezas, puede hacer salir a Boldwyn amenazando de muerte a Diernaha si no se le deja en paz. La cosa se convertirá en una especie de situación a lo "Hombres de Harrelson" o "Arma letal", pero una intervención mágica de Kinnan puede salvar a la chica (¿no pasa así en las pelis?). Es importante que los PJs recuerden que pueden movilizar a los campesinos de la zona contra el opresor.

Finales

Lo ideal sería que los buenos vencieran, fueran felices y comieran perdices. En esa tesitura, el malo maloso terminaría pudriéndose en la mazmorra más profunda de Camelot, o en su defecto, criando malvas. Kinnan tendría que dejar el círculo de Silent Forest, pero seguro que Arturo le podría hacer un lugar en la corte, siempre y cuando Diernaha fuera discreta respecto a su origen feérico. O puede renunciar a todo y volverse a su círculo, con lo cual su hermano podría aprovechar los restos del naufragio...En cualquier caso, si todo sale bien y Aydeen sobrevive, éste recibirá la baronía de Boldwyn y será nombrado conde.

En cuanto a los PJs, estos son los regalos que se llevan:

Caballeros:

- Si al principio del módulo participaron en el torneo de compensación, 50 Puntos de Gloria, más lo que saquen durante el torneo.
- Si sólo colaboraron en el torneo real, 25 PG.
- Resolver el acertijo del rey solitario, 150 PG.
- Infiltrarse en el castillo o participar en el asedio, hasta 250 PG según el papel que hagan.
- A todo esto hay que añadir toda la gloria adicional por matar bestias, batalla, etc...
- Si se es un director de juego generoso, se puede premiar los servicios prestados a Pendragón nombrándoles Caballeros Abanderados (100 PG) u Oficiales de Pendragón (250 PG).

Magos:

- Ganancia de Intuición según el uso que hagan de ella.
- Gloria igual que los caballeros, aunque no recibirán ningún tipo de honor excepcional. ●

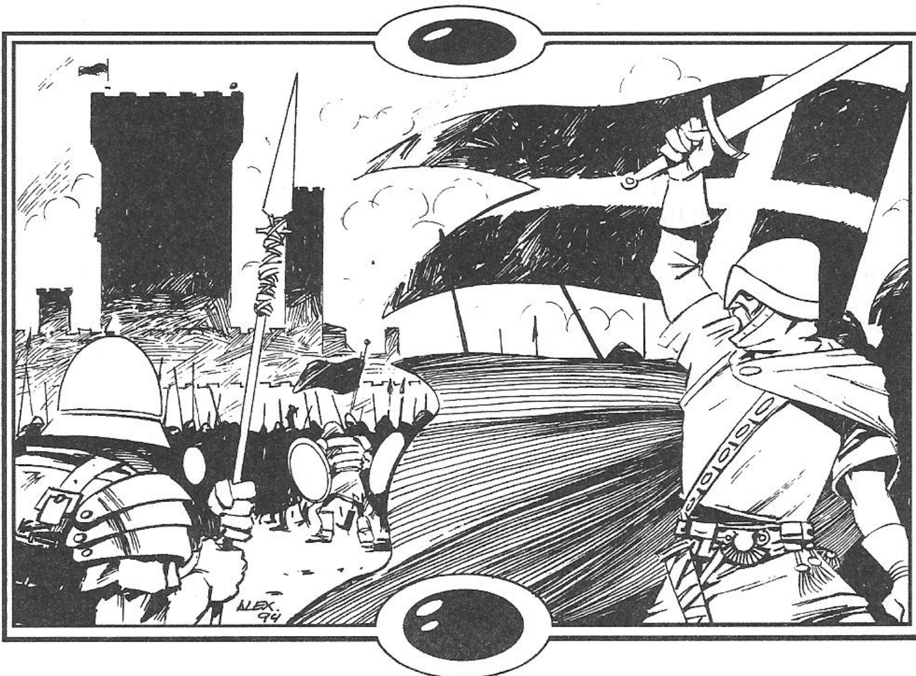
Sir Boldwyn

TAM	17	Velocidad 3
DES	15	Daño 5d6
FUE	12	Puntos de Golpe 30
CON	13	
ASP	16	

Habilidades: Primeros Auxilios 10, Caza 17, Oratoria 16, Percepción 15.
Ataques: Espada 16, Lanza de Caballería 14, , Hacha 15, Lanza 8, Daga 16, Batalla 16.
Rasgos destacados: Egoísta 16, Lujurioso 18, Cruel 18.
Pasiones: Odio (Pendragón) 8,
Amor (Diernaha) 10,
Amor (Juego) 16 .

Sir Boldwyn es el villano por excelencia. Sus métodos no son tan refinados como el querría. Aunque es un tipo con encanto, viene a ser tan de fiar como lo sería Charles Manson. Por cierto, es un ludópata acabado y eso ha causado la mayoría de sus deudas. Además, le da por usar la táctica Berserker, con lo que a veces se puede poner francamente desagradable.

No ofrezco las características de Gwynnap Bein o Diernaha, dado que por ser seres feéricos no creo que sean necesarias. Si se necesitaran las estadísticas de Diernaha, es importante destacar su pasión por Kinnan (16). También es posible incluir algunas capacidades mágicas. Además, es una chica de anuncio, aunque repito que tiene un aire un tanto raro, ¿será anoréxica?





Boeing 747

Después de las tristes noticias que nos llegan desde Euskadi del cierre de los padres de Mutantes en la Sombra y Ragnarok, os ofrecemos una aventura de uno de sus juegos. Esperamos que no sea un adios, sino un hasta la vista, y que pronto nos volvamos a encontrar hablando de nuevos proyectos e ideas. Y si el adios es definitivo, que sepan que la afición les agradece los buenos ratos pasados con sus juegos.

por J.Carrión "Carry"

Nuestra historia comienza un lunes del mes de octubre. Los jugadores se encuentran en Boston. Después de realizar un par de misiones rutinarias se disponen a guardar los bártulos para regresar a España. Han sido unos meses agradables, Heracles los destinó en Estados Unidos para que avanzaran en el dominio del idioma del país, y compartieran opiniones y enseñanzas con sus compañeros americanos. Pero ha llegado la hora de regresar al hogar.

Cuando ya lo tengan todo más o menos preparado recibirán una llamada. Deben presentarse lo más rápidamente posible en los cuarteles de Heracles-Boston. Ha surgido un imprevisto.

El fenómeno B100

"– Aaaaaaaaaaaa!

– ¡Mamaaaa... ayúdame... mamaa!

– Su cuerpo entra en punto de ruptura. ¡Ya no puede contener dentro las energías!"

Los Reyes del Dolor.

Al llegar los conducirán hasta uno de las innumerables salas de reunión del octavo piso donde les espera Peter Einstein, el Jefe de Operaciones Rápidas de Heracles en la Costa Este. Einstein expondrá la situación:

"Señores, señoritas, se les ha convocado a esta reunión por un motivo muy concreto y de suma importancia; esperamos que cuando acaben esta misión puedan volver a su España natal. Resulta que hace unos meses los científicos de la Fundación detectaron un extraño fenómeno que bautizaron como "B100". Dicho fenómeno lo protagoniza un peculiar mutante que es capaz de absorber –involuntariamente– toda la bionergía en cien metros a la redonda. Sí, han oído bien, a cien metros a la redonda. La cuestión es que nuestros expertos han calculado que el cuerpo de este mutante está a punto de llegar al límite. Me explico, creemos que su cuerpo no es capaz de soportar la presión y el poder que supone almacenar tanta energía. Sospechamos que es muy posible que esté a punto de estallar.

Y aquí es donde ustedes hacen su aparición. Nuestras indagaciones nos han llevado hasta el vuelo de las 18.30 de esta tarde. Estamos casi seguros de que "B100" cogerá ese avión. Ustedes deberán estar allí, intentar averiguar quién es, y evitar que explote con esto..."

En ese momento les enseña una especie de collarín metálico.

"Nuestros técnicos han desarrollado un mecanismo especial de alta tecnología que absorberá y destruirá toda esa bionergía. Deberán colocar a "B100" este collarín y activar este pequeño interruptor, es posible que sea la única forma de salvarle la vida y evitar un gran desastre.

Por cierto, es posible que en ese vuelo encuentren agentes de diversos servicios–M... Buena suerte."

No hay tiempo para preguntas, Einstein les dará el collarín y los billetes de avión. Tienen el tiempo justo para llegar al aeropuerto.

Aeropuerto de Boston

El aeropuerto de Boston se encuentra inmerso en el ajetreo normal. Cientos de personas y equipajes corren de un sitio para otro; una voz metálica anuncia llegadas y salidas.

En cuanto entran en el recinto del aeropuerto sus puntos de bionergía se ven reducidos a cero. Evidentemente, B100 está allí. Han llegado con el tiempo bastante justo y deberán darse prisa para no perder el vuelo. Llegado este momento deberán decidir si se arriesgan a pasar las armas o no (recuerda que no tienen bionergía, y, por lo tanto, no podrán utilizar sus poderes mutantes). También tendrán que inventarse alguna excusa para pasar el collarín, pues es de metal. En todo caso recuérdales que no se pueden arriesgar a perder el avión.

El aparato en cuestión es un Boeing 747 jumbo jet con capacidad para trescientos noventa pasajeros. En principio, realizará el trayecto Boston-París, sin escalas.

Cuando el avión acabe de despegar –todos los pasajeros estarán con el cinturón de seguridad– cuatro individuos de rasgos árabes esgrimirán cuatro mini-uzis. Uno de ellos, que parece el líder, se dirigirá a los ocupantes del avión en perfecto inglés:

"Señores. Esto es un secuestro. El Frente de Liberación Palestino se responsabiliza de él. Ustedes serán liberados en el momento que su gobierno libere algunos de nuestros compañeros, presos en cárceles de todo el mundo. Sólo les pido que se comporten con calma, y no nos obliguen a tomar medidas violentas. Serán debidamente informados..."

El secuestro ha comenzado...

¡Secuestrados!

Sería una tarea casi imposible el describir todos los posibles acontecimientos que sucederán durante lo que dure el secuestro, y el vuelo en sí. Por este motivo he decidido que es mucho más cómodo y práctico describir el espacio, por un lado, y los personajes, por el otro. Corre a tu cargo el relacionar las tramas, el interpretar las diferentes personalidades de los PNJs, el buscar los puntos de clímax del secuestro... pero, a modo de guía, he diseñado una posible cronología de los hechos, que debe servirte de orientación y que debes desarrollar según tus conveniencias.

El espacio

Nos encontramos a bordo de un Boeing 747 jumbo jet con capacidad para 390 pa-

sajeros. Todos ellos se encuentran en la cabina principal, que se encuentra dividida en dos partes. En la parte delantera se hallan los pasajeros de primera, el lujo se encuentra en los asientos, mucho más cómodos; y en el servicio, ya que hay igual número de azafatas al servicio de esta zona que en la otra, siendo la segunda mucho mayor. La otra parte es la de los asientos de tercera, en ella se encuentran trescientos pasajeros. La distribución por asientos de la cabina principal de pasajeros la puedes ver en el mapa adjunto. Al fondo se encuentran los lavabos y una salita para las azafatas.

Una escalera de caracol une esta cabina con la parte superior del avión. En ella se encuentra el puente de vuelo (cabina de los pilotos), un salón con bar y sillones, un pequeño almacén con materiales de repuesto y de limpieza, y una pequeña cocina que cumple también las funciones de sala de convivencia de la tripulación.

En la parte inferior del avión se halla el compartimiento de equipajes y un pequeño almacén de material. Cabe destacar la presencia entre los equipajes normales –maletas y baúles– de varias jaulas con animales que tienen como destino el parque zoológico de París. A través de una pequeña trampilla situada en el suelo se accede a los tanques de combustible y a la maquinaria del tren de aterrizaje.

El reparto

Las características del módulo hacen que cobren especial importancia los PNJs que en él aparecen. Por este motivo te describo a continuación –sin extenderme demasiado– los principales pasajeros del avión, para que los utilices como mejor te convenga.

1. Mustafá

Aparenta unos cuarenta años. Sus ojillos grises y la expresión de sus labios rebelan un espíritu despierto y una fe ciega a sus ideales. Mustafá es el caudillo de los secuestradores. Ha dedicado su vida al terrorismo por una causa que, desde joven, considera justa. No confía en sus subordinados, pero no ha podido elegirlos. Sabe que la granada que sostiene entre las manos es su seguro de vida y será muy difícil que la suelte. El tono de su voz siempre será autoritario, se dirigirá a los pasajeros sin vacilar y tomará las decisiones que sean necesarias sin consultar con nadie.

Características de un mercenario de élite (pág 96 del libro base).

2. Anthony Peterson

Inglés, nacionalizado americano. Es un hombre corpulento que aparenta unos cincuenta años. Pese a la edad no ha perdido el brillo en sus ojos grises y muestra una fabulosa sonrisa. Viste un traje negro de corte francés. Unas esposas unen un maletín a su muñeca derecha. Peterson es uno de los más valiosos agentes del FBI. En el maletín tranporta información confidencial relacionada con un proceso contra la Mafia en Italia. El secuestro lo pondrá nervioso, no se esperaba, ni mucho menos, un contratiempo de esta magnitud. Se lo tomará con calma, no es un héroe, nunca lo ha sido. Sin embargo es una de los pocos pasajeros armados. Bajo su axila derecha descansa una Walther PPK.

Características de un policía de élite (pág 95 del libro base).

3. Laurence Wednesday

Estadounidense. Es un tipo extremadamente delgado y nervioso, no pesa más de cincuenta y cinco kilos. Ojos castaños, pelo azabache. No cesa de mordisquearse las uñas. Laurence Wednesday es escritor. Hace diez años escribió una novela que le trajo serios problemas con la comunidad musulmana, para ser más exactos, ésta lo condenó a muerte. Con la aparición de los secuestradores renacerán viejos fantasmas del pasado, temerá ser identificado, se pondrá unas gafas de sol e intentará pasar desapercibido. Lo curioso es que aún parecerá más sospechoso pues no tiene ni idea de como pasar desapercibido.

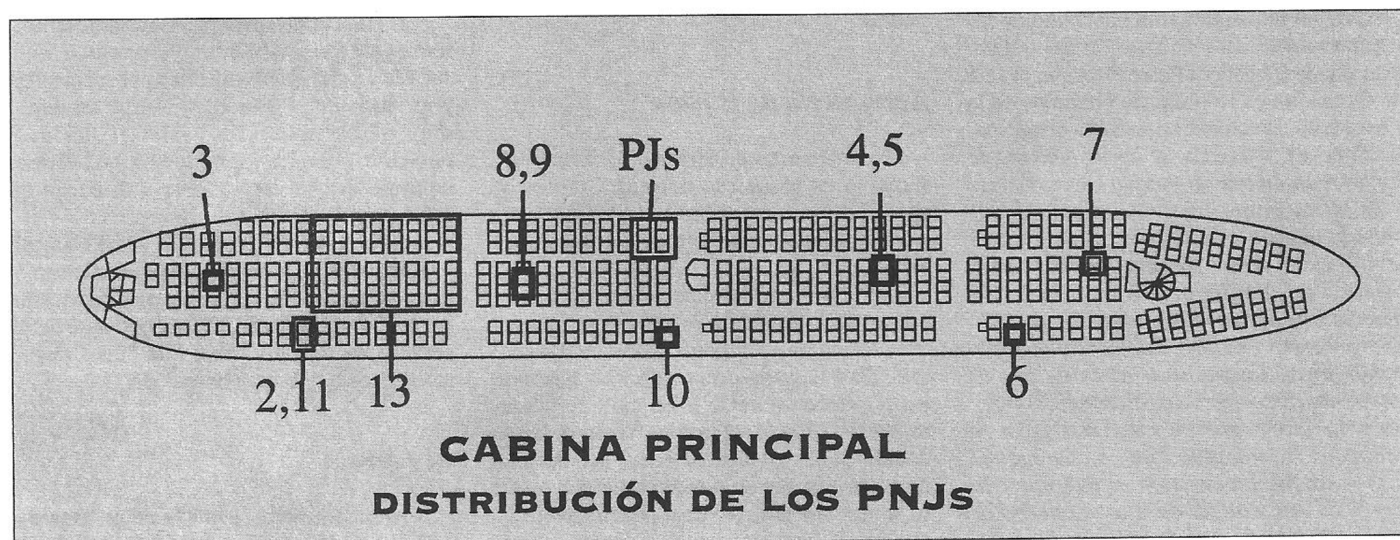
4 y 5. Peter Mcgregor y Tom Adolfino

Estadounidenses. Peter es alto y delgado, Tom pesa más de cien kilos y no sobrepasa el metro sesenta. Se trata de los dos agentes del CDFC encargados de localizar al misterioso “B100”. No se andan con rodeos, se pasean constantemente sin ocultar en absoluto que están buscando a alguien. En el momento del secuestro, Adolfino se encuentra en el lavabo, al ver el panorama conseguirá escabullirse hasta el departamento de equipajes, donde se esconderá con su Colt 45 en la diestra, esperando el momento de intervenir. McGregor continuará buscando a “B100” durante el transcurso del secuestro, de la misma forma que lo harán los Pjs.

Características de agente de élite (no mutante) de un servicio M (pág 95 del libro base).

6. Akira Hen

Japonés. De rasgos orientales y dentadura perfecta, aparenta ser un turista. Su





vestimenta es la siguiente: tejanos, camisa hawaiana, bambas y cámara de fotos. Es uno de los agentes más eficientes del KHT de los que operan en territorio americano. El servicio M japonés también ha detectado el fenómeno "B100" y han confiado en Hen para su investigación sobre el terreno. Durante el secuestro continuará interpretando el papel de turista despistado pero no dejará de estudiar a los pasajeros en busca del misterioso mutante. Por cierto, no lleva ninguna arma de fuego, pero practica el ninjitsu desde la infancia.

Características de un agente de élite de un servicio M (pág 95 del libro base) pero con nivel 10 en combate sin armas y nivel 8 en armas improvisadas.

7. Amparito Montemar

Mejicana. Se trata de una mujer obesa de edad indeterminable. Viste una falda de flores de diversos colores y una blusa blanca con motivos también florales bordados. Amparito es "B100", sí ella es la mutante que absorbe toda la bionergía en cien metros a la redonda. Todo empezó hace un año, cuando Amparito y su novio Miguel se encontraban realizando el acto amoroso en un seiscientos propiedad del chico. Habían elegido el desierto como lugar para sus fugas nocturnas, sin saber que cerca de allí los yanquis estaban realizando pruebas nucleares. La radiación provocó cáncer a Miguel que murió en unos meses, y alteró el poder "ladrón de bionergía" de Amparito transformándolo en lo que es ahora. La cantidad de bionergía que ha absorbido ha hecho que engordara sesenta quilos en unos meses. Su organismo no es capaz de almacenar tanta cantidad, lo que le provoca constantes jaquecas, vómitos y heridas de orden interno. Amparito va a explotar de un momento a otro, su cuerpo es una bomba.

8 y 9. Bruce Smith y Catherine Houston

El tiene dieciocho años pero aparenta un par más, viste un conjunto tejano y calza bambas. Ella tiene diecisiete y aparenta diecisiete, es muy guapa y se encuentra en estado. Esta simpática pareja se ha escapado de su ciudad natal con la intención de casarse en Europa. Catherine está embarazada, de hecho, romperá aguas durante el secuestro. Bruce teme que su padre –un conocido empresario– envíe matones en su busca, por este motivo se mostrará un poco distante y reservado.

10. Laura de Vega

Laura es una mujer madura de un atractivo misterioso. Ya ha pasado los treinta y cinco pero conserva el dinamismo de una quinceañera. Su mirada rebela una inteligencia privilegiada. Es cirujana en un hospital de cirugía plástica de Hollywood, viaja a Francia para asistir a un congreso de su especialidad. Al ser la única persona con conocimientos médicos del avión, se verá obligada a asistir los múltiples casos de desmayo, histeria, etc que se darán durante el secuestro. También asistirá el parto de Catherine. Intentará convencer a los secuestradores para que suelten a los niños y se preocupará por todos. No importan sus características, excepto que posee una INT de 10 y las habilidades de medicina a 8 y primeros auxilios a 10.

11. Sarah Mcfergusson

Parece sacada de la portada del último Playboy. Luce un cuerpo escultural y una sonrisa perfecta; viste un modelito ajustado y calza unos tacones de quince centímetros. El Comité del Crimen Organizado de Los Angeles ha encargado a Sarah el asesinato de Anthony Peterson. Los documentos que transporta el agente del FBI no sólo perjudican a la Mafia italiana, los estadounidenses también saldrían perjudicados. En el bolso transporta una ampolla de "Hombre del saco" (droga aparecida en el *Catálogo Charlie'91*, pág.84), aplicará parte de su contenido en un pañuelo y dormirá a Peterson. Después inyectará aire en sus venas, matándolo de esta forma. Lo registrará hasta localizar la llave del maletín y destruirá su contenido. Por cierto, Hassan perderá el juicio embriagado por sus curvas e intentará violarla en el departamento de equipajes.

Características de un mercenario de élite (pág 96 del libro base) pero con seducción a nivel 9.

12. Terroristas

Son cuatro: Alí, Hassan, Tomy y Saddam. Van armados con uzis y las armas blancas que consideres necesarias. Obedecerán a Mustafá y no vacilarán durante las primeras horas, a medida que pase el tiempo comenzarán a ser más vulnerables. Entre ellos hablarán en marroquí. Tomy es un experto en telecomunicaciones y sabe pilotar el avión, permanecerá en el puente de vuelo durante el secuestro.

Sus características son las de un mercenario (pág 96 del libro base).

13. Jubilados

Un grupo de cuarenta abueletes con muy mala suerte, pues han elegido el vuelo equivocado. Al principio se comportarán de forma pasiva, pero, cuando vayan pasando las horas se irán agitando. Utilízalos con dramatismo, incluso puede haber algún ataque al corazón. Serán los primeros en pedir turnos para ir al lavabo.

14. Tripulación

La forman los tres pilotos, ocho azafatas y un mecánico. Ninguno de ellos piensa ser un héroe, y, por lo tanto, obedecerán ciegamente las órdenes de los secuestradores. Conocedores de la estructura del Boeing pueden ser valiosos aliados para los PJs, aunque les costará hacerles soltar una palabra.

15. El resto

Matrimonios con y sin hijos y hombres y mujeres de negocios forman el resto de los pasajeros. Puedes inventar nuevas tramas internas o crear más personajes "involucrados" en los acontecimientos. También puedes aumentar el número de terroristas o de agentes-M extranjeros, si lo crees conveniente.

Cronología orientativa de los hechos

1.00 Los terroristas toman el control de la situación, se reparten por el avión controlando todos los pasajeros. Tomy sube al puente de vuelo. El capitán habla por megafonía tranquilizando a sus pasajeros, la comunicación se interrumpe violentamente. Adolfino se esconde en el compartimiento de equipajes.

1.18 Mustafá se pone en contacto con un delegado del gobierno a través del aeropuerto. Sus exigencias son claras: liberación de los componentes de una lista que él les entregará, presos políticos y terroristas que se hallan recluidos en prisiones de todo el mundo.

2.05 Dos cazas de bandera americana alcanzan el Boeing, volarán a lado y lado del aparato durante el resto del trayecto.

2.40 Se acentúa el malestar de Amparito. Laura de Vega aprovecha que Amparo vomita para pedir a Mustafá que deje organizar turnos para ir al lavabo. Mustafá responde que de acuerdo, pero ella morirá si alguien intenta hacerse el héroe.

2.15 Catherine Houston rompe aguas. Laura empieza a tener trabajo. Alí se pone nervioso. Sarah McFergusson aprovecha para preparar el "Hombre del saco" (Percepción en imposible, sólo si la posición permite verlo).

3.00 La mano izquierda de Amparito empieza a emitir una luz mortecina (Percepción en muy difícil). Akira Hen se percata de este hecho. La mejicana la cu-



brirá con un pañuelo, padece un tremendo dolor de cabeza.
4.45 Los medios de comunicación cubren la noticia, una gran expectación envuelve el secuestro. Mustafá conectará los televisores a intervalos, pretendiendo golpear psicológicamente. Catherine Houston comienza con la contracciones, los gritos son horribles. Sarah vuelve a aprovechar ésto, duerme al agente del FBI.
5.00 La mano derecha de Amparito se vuelve fosforescente (Percepción en difícil). Peter McGregor se percata del asunto. Ella la tapa con otro pañuelo.
5.37 Una anciana padece un ataque al corazón. Tras unos instantes de griterío, fallece. Su marido se levanta encolerizado y arremete contra Hassan, el secuestrador más cercano. El atacado le propina con el subfusil en el cráneo. El abuelete cae inconsciente.
6.05 Catherine da a luz un pequeño de tres kilos y medio, esto alegra un poco el ambiente. Los nervios sacuden a Mustafá que amenaza con lanzar la granada si la gente no se calla.
6.43 Saddam reconoce al tan poco afortunado escritor. A tu criterio lo que haces con él.
7.30 Los ojos de Amparito Montemar se tornan violetas (Percepción en muy difícil). Los cerrará y comenzará a padecer pequeñas convulsiones. Akira Hen ocupará un asiento cercano al de Amparito, con la excusa de tranquilizar a unos niños. Peter McGregor localiza al japonés.
8.27 El avión comienza a descender. A la altura de Madrid el piloto ha alertado de que no tienen suficiente combustible para llegar a Kuwait, el nuevo destino que ha designado Mustafá. El aparato aterrizará en la capital española para repostar. Las autoridades competentes ya han sido alertadas.
8.47 El avión aterriza. Los pasajeros no saben el porqué. Mustafá, escudado con una muchacha de unos quince años, sale a la puerta a supervisar como llenan el depósito. Momentos de tensión. Sarah aprovecha para registrar al agente del FBI, mientras hace ésto se le cae la pistola que Anthony Peterson llevaba en la sobaquera. Hassan lo ve, se acerca furioso y ella se agacha y deja ver sus pechos bajo el escote. Lo seduce descaradamente. El musulmán la coge y se la lleva al departamento de equipajes. La pistola se queda sobre la moqueta.
9.10 El avión se eleva de nuevo. En el compartimiento de los tanques de combustible viajan dos nuevos pasajeros, se trata de dos miembros de las fuerzas especiales armados hasta los dientes.
10.00 Amparito Montemar se levanta y comienza a gritar. Todo su cuerpo brilla como rodeado por una neblina de color indeterminable. Nadie se atreve a actuar. Si los PJs no le ponen el collarín en seis minutos, el avión volará por los aires. En el momento que se lo pongan, el artefacto absorberá toda la energía, el brillo desaparecerá, la mujer adelgazará veinte kilos y todo volverá a la "calma".
10.10 Sarah rompe el cuello de Hassan con la ayuda de Adolfino. Ya son dos los armados en el compartimiento de equipajes, se unen los de las fuerzas especiales, ya son cuatro.
10.15 Con la actuación de los cuatro del compartimiento de equipajes, del ninja japonés, del CDFC y de nuestros sufridos jugadores se pone fin al secuestro.

The End

Evidentemente, aquí el asunto no queda zanjado. En el caso de que hayas seguido esta cronología, aún quedarán varios cabos sueltos. Aunque hayan ido con sumo cuidado siempre se puede haber escapado algún disparo, con lo que la enorme presión puede hacer de las suyas. Por otro lado, los dos agentes especiales han recibido órdenes de acabar con la vida de los secuestradores, así que si alguno vive será exterminado. Sarah intentará robar los documentos de Peterson y puede ser descubierta. Pero, lo más importante...¿qué sucederá con "B100"? Puede convertirse con facilidad en una pugna entre Heracles, el CDFC y el servicio-M japonés por conseguir que Amparito se una a su bando. Una lucha que podría desembocar en tiros con facilidad. Bueno, querido máster, eso es asunto tuyo. Ciao. ●



Cazadores cazados

He aquí una misión diferente para tus jugadores. De ser normalmente perseguidos pasarán a ser perseguidores. La presa, un peligroso criminal a sueldo del Imperio. Sin embargo, las cosas se tuercen pronto, y las acontecimientos toman un rumbo que nada tiene que ver con las previsiones iniciales. Eso sí, al final las aguas volverán a su cauce

por Christian Rubio

El general rebelde Airen Craken reúne a los PJs para explicarles su misión. Este general es un especialista en perseguir individuos considerados muy peligrosos por sus actividades contra la Alianza rebelde. El oficial les ofrece un carguero ligero equipado con un potente scanner para perseguir a una nave:La Garra, propiedad del infame cazador de recompensas Cragus 12, conocido por sus crímenes contra la Alianza. De él sólo se sabe que viste de negro y plata, y que alguna vez se le ha visto con un droide. El scanner del carguero ligero permite a esta nave perseguir a La Garra sin ser detectados, aunque a una distancia prudencial.

LA GARRA

Nave: Carguero Ligero Kazellis.
Tipo: Carguero Ligero modificado.
Longitud: 28 metros.
Tripulación: 2.
Pasajeros: 6 (en celdas).
Capacidad de carga: 50 ton.
Autonomía: 2 meses.
Mult. hiperimpulsor: x1.
Hiperimpulsor seguridad: x12.
Computador Navegación: sí.
Maniobrabilidad: 2D.
Casco: 5D.
Armas: Cañón Láser.
Control de fuego: 3D.
Daño: 5D.

Kolaadar

Lo último que se sabe de esta nave es que rondaba el sistema Datar. Una vez en el sistema el scanner revelará a los PJs que La Garra ha aterrizado en el planeta Kolaadar. La información que pueden obtener de él en el ordenador es la siguiente:

Planeta Kolaadar. Tercer planeta del sistema Datar. Planeta con fuertes corrientes de aire que obligan a proteger las ciudades con campos de fuerza y hacer aterrizar a las naves mediante rayos de tracción. Presencia imperial alta debida a la explotación minera del planeta. Principal atractivo turístico: en las regiones no habitadas del planeta cierto elemento del aire produce una reacción química con el suelo que hace aparecer, de repente, una roca en forma de obelisco. Espacio puerto comercial:Kant, clase estelar.

El planeta es de color marrón claro y tiene una superficie rocosa y árida. La nave de Cragus 12 ha aterrizado en Kant, lugar donde también deberán tomar tierra los PJs. Cuando desembarquen un oficial aduanero les advertirá sobre las tarifas del espaciopuerto (150 créditos), pero no sabe nada de la llegada de La Garra. Los personajes tendrán que buscarse la vida por los bajos fondos de la ciudad para obtener información y, si se tercia, material adicional. Al final, un Twy'lek (páginas 81/82 de *La Guía*) encapuchado les hará saber, por una botella de brandy Savareen o un puñado de créditos, que en las últimas horas han aterrizado tres naves en el espaciopuerto de Kant. Una en el hangar 37, otra en el 62, y una que ya ha partido en el 55. La del 37 es la de los PJs, y la del 55 no tiene nada que ver con el módulo (aunque deja que eso lo averigüen los jugadores). En el hangar 62 está La Garra.

Una vez lleguen al hangar, se encontrarán con que las puertas están cerradas y tienen que abrirlas. Mejor que lo hagan con una buena tirada de seguridad (Difícil) que con la fuerza bruta. Tanto si hacen el loco como si se dedican a registrar, el droide asesino de Cragus 12, llamado GX-99, saldrá a recibirles con los brazos abiertos (para tener más cobertura de fuego, se entiende). El droide atacará antes o después, según la reacción y las excusas que le den los PJs.

Cuando los personajes lo estén pasando realmente mal (o cuando al máster le de la gana, que para eso es el máster), un grupo de soldados de asalto (número de PJs x5) aparecen para llevárselos una temporada "a la sombra", evitando así que sean aniquilados por el droide (o al revés, salvando al droide de ser aniquilado por los PJs).

GX-99

Modelo: Droide de seguridad Aro-GX.
Altura: 1'90 m.
Destreza: 3D.
Blasters: 7D+2.
Esquivar: 8D.
Conocimientos: 1D.
Mecánica: 1D.
Astrogación: 4D.
Artillería naval: 4D.
Escudos navales: 3D+2.
Percepción: 1D.
Buscar: 4D+2.
Fortaleza: 4D.
Técnica: 1D.
Seguridad: 5D.
Equipo: dedos con lanzadores de descargas (4D de daño, 1 disparo por dedo por asalto, con las correspondientes reducciones a Blasters por disparos múltiples si dispara con más de un dedo).

En la cárcel

La cárcel es un pequeño edificio situado en la ciudad. Los PJs son encarcelados acusados de alboroto en propiedad pública y posesión de armas ilegales. En prisión se encontrarán con un conocido: el twy'lek que les dio el chivatazo. Entre un buen número de otros prisioneros, se halla un viejo vestido con una túnica marrón raída, acurrucado en un rincón. Si los PJs traban contacto con él, se presentará como Corwin Shelway, un seguidor de la Fuerza (un jedi, vamos).

Cuando parece que todo está tranquilo, aparece Cragus 12 y se lía una tangana de mil demonios. Una de las paredes de la

CRAGUS 12

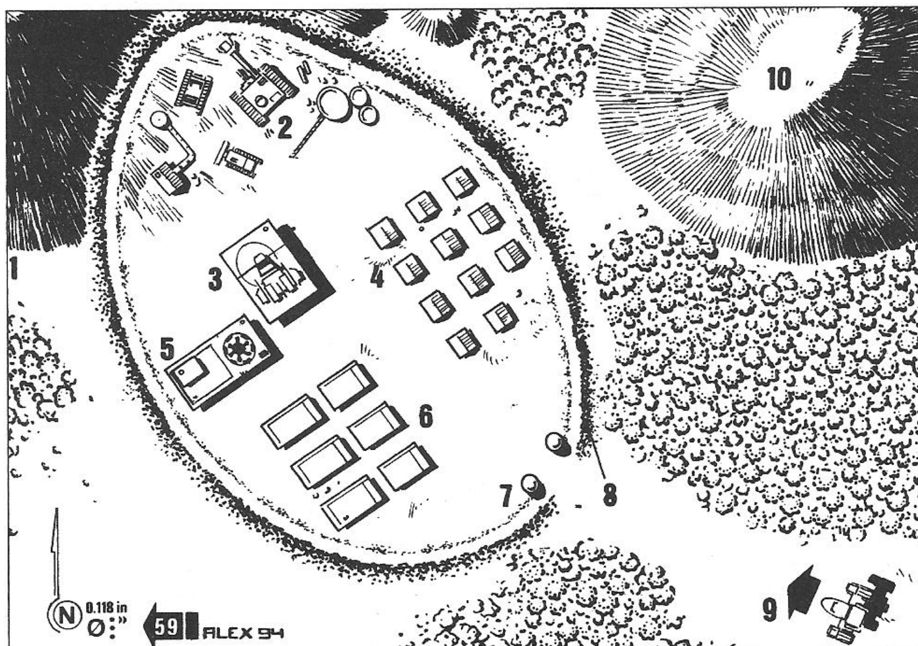
Altura: 2 metros
Raza: humanoide
Destreza: 2D+2
Blaster: 7D+2
Esquivar: 7D
Granada: 3D+2
Conocimientos: 2D+2
Mecánica: 3D
Jetpack: 5D
Percepción: 5D
Esconderse: 5D+2
Buscar: 6D+2
Fortaleza: 4D+1
Técnica: 3D
Equipo: Blaster implantado en el brazo derecho(daño 6D)
Detonador termal (daño 10D)
Medpac
Armadura.

COMANDOS DE ASALTO

Descripción: van vestidos como los soldados exploradores (pag 105-106 de *La Guía*), pero la armadura es completamente negra.
Destreza: 3D
Blaster: 7D
Esquivar: 5D+2
Granada: 5D
Conocimientos: 3D
Supervivencia: 6D
Mecánica: 2D
Percepción: 3D+2
Buscar: 6D+2
Esconderse/Furtivo: 7D
Fortaleza: 4D+1
Técnica: 3D
Equipo: Carabina blaster (daño 5D+2) pistola blaster (daño 4D) armadura de explorador.

nota: los PNJs con armadura ya reflejan el cambio por llevarla.

celda se derrumba y, entre el polvo y los escombros, se distingue una fornida figura vestida de plata y negro, la pesadilla de los jugadores. Como buen cazarecompensas, quiere la que dan por el amigo Jedi, y pasará sobre quien haga falta para conseguirla. Pero todavía no sabe que hay otra persona más interesada aún si cabe en Corwyn, que es el Alto Inquisidor Treymane. Para que los PJ puedan escapar con el Jedi, y para liar más la aventura (¿cómo? ¿más aún?), aparecen por la puerta cuatro comandos de asalto que darán la vida por el imperio. Los comandos atacarán a Cragus, quien se verá obligado a defenderse desviando así su atención de Corwyn. Este es un buen momento para escapar. Para darle más emoción y decidir a los jugadores a escapar, puedes hacer que algún disparo perdido impacte sobre alguno de los otros prisioneros. O cerca de los PJs (recuerda, cerca, no en ellos).



1. *Montaña*
2. *Maquinaria de minería*
3. *Plataforma de aterrizaje con una lanzadera*
4. *Barracones de los mineros*
5. *Cuartel general y oficinas*
6. *Barracones de las tropas*
7. *Entrada*
8. *Campo de fuerza*
9. *Dirección del deslizador*
10. *Colina*

Cuando nuestros héroes escapen de la cárcel junto a Corwyn, serán perseguidos por un grupo de soldados de asalto, a los que despistarán fácilmente gracias a la ayuda del Jedi y de sus conocimientos sobre las calles. Corwyn les llevará a su humilde morada donde pasarán la noche escondidos. Durante este tiempo les explicará su historia. El es un Jedi fracasado que, en sus años de juventud,se enfrentó a Treymane (ahora Alto Inquisidor) y le hizo perder el ojo derecho. Treymane, discípulo del lado Oscuro, juró venganza y, según ha podido percibir mediante la Fuerza, ahora se encuentra en el planeta. Corwyn les pide ayuda a los PJs para infiltrarse en la base imperial, donde tiene previsto enfrentarse con su antiguo enemigo y acabar así lo que empezó hace años.

Ajustando cuentas

Corwyn tiene un deslizador terrestre, con el cual podrán salir de Kant y dirigirse hacia la base, al noroeste. Durante el viaje, tanto el viento como las piedras tendrán que crearles unos pocos problemas.

Sin mas problemas que los antes citados, los PJs llegan a la base imperial. Se encuentra al pie de una montaña, tras una pequeña colina. Está rodeada por un campo de fuerza con potencial para aniquilar a todo ser vivo que intente atravesarlo. Los personajes deberán crear confusión por algún sitio para que el Jedi pueda colarse en la base, y entrar luego ellos a ayudarle en cuanto Corwyn de aviso telepático a alguno de los PJs.

Sin embargo, poco esperan los rebeldes la ayuda que van a recibir del interior de la

CORWYN SHELWAY

Destreza: 4D
Blaster: 5D
Esquivar: 6D
Sable de Luz: 5D+2
Conocimientos: 2D
Bajos Fondos: 5D
Supervivencia: 5D+2
Mecánica: 2D
Percepción: 3D
Esconderse: 5D+1
Buscar: 5D+2
Timar: 5D
Fortaleza: 2D+2
Técnica: 2D
Controlar: 3D
Sentir: 3D
Equipo: Sable de Luz (daño 5D) macrobinoculares.



GUERRERO SROS'TOK

Destreza: 4D
Blasters: 5D
Esquivar: 6D
Atacar con armas: 5D+1
Conocimientos: 2D+2
Mecánica: 2D+2
Percepción: 3D
Esconderse: 6D+1
Buscar: 6D+1
Fortaleza: 3D+2
Atacar sin armas: 6D
Técnica: 2D
Equipo: no lleva arma alguna. Atacará con sus garras (daño: 4D) y dientes (daño: 4D+2).

base/explotación minera. Los trabajadores, hartos de la explotación imperial, se rebelarán con las tropas a la primera señal de distracción de las mismas (que debe ser provocada por los PJs). Esto da a nuestros héroes una oportunidad única de éxito. En el interior de la base reina la confusión, e incluso puede que los personajes sean atacado por algún minero, "sin querer". Una vez dentro, recibirán el aviso telepático de Corwyn de que se dirijan al edificio oeste, en la torre del cual se encuentra el Jedi Oscuro Treymane. Los PJs deberán llegar a la torre no sin antes cargarse a unos cuantos comandos de asalto (tú mismo máster, los que consideres oportunos para darle emoción al tema, pero que no impidan a los PJs llegar a la torre). Cuando entren en la cámara principal de la torre, se encontrarán con que los dos Jedis se hallan en pleno combate de sables de luz, y que Corwyn lleva las de perder. Antes de que puedan hacer nada para ayudarle, aparece de improviso el guardaespaldas personal del Alto Inquisidor, una especie de hombre-gato con muy malas pulgas (aunque sea un gato).

El felino se lanzará contra los Pjs, que sólo podrán ver como los dos Jedis pasan a otra habitación mientras siguen su lucha. Una vez acaben con el felino, se encontrarán a Corwyn mortalmente herido en la otra habitación, y Treymane jactándose de su hazaña. Para que quede más dramático, el Jedi morirá y sus últimas palabras serán que abandonen el planeta en la lanzadera que hay en la base.

El Jedi Oscuro se enfrentará a los PJs solo, y se retirará antes de que le dañen demasiado. A partir de ahora los jugadores

ALTO INQUISIDOR TREYMANE

Destreza: 3D+2
Blaster: 4D
Esquivar: 6D+2
Sable de luz: 7D+1
Conocimientos: 4D
Mecánica: 2D+1
Percepción: 3D+1
Mando: 6D+2
Timar: 5D+2
Buscar: 5D
Fortaleza: 2D+2
Técnica: 2D
Controlar: 4D
Sentir: 4D
Alterar: 5D
Equipo: Sable de luz (daño: 5D)
Blaster (daño: 4D)

tendrán un archivillano al que enfrentarse en el futuro.

Viajando con un viejo amigo

En la confusión de la revuelta de la mina no tendrán muy difícil robar la lanzadera (ponles algún comando para darle emoción, pero no te pases). Cuando estén saliendo del planeta, y mientras preparan el salto al hiperespacio, 2 cazas Tie intercambiarán con ellos algunos disparos. Las características tanto de los Tie/In como de la Lanzadera (Lanzadera interplanetaria standard) se encuentran en la página 23 de *La Guía*.

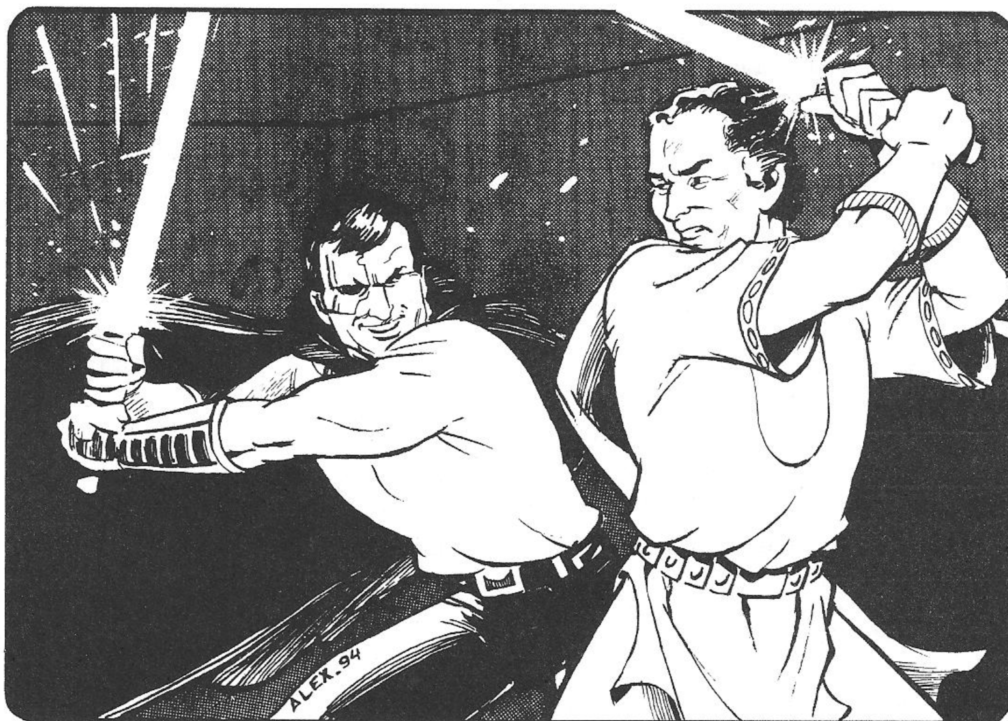
PILOTO IMPERIAL

Destreza: 2D+1
Mecánica: 3D
Artillería naval: 4D
Pilotaje naval: 8D
Percepción: 2D
Fortaleza: 2D
Técnica: 1D+1.

¿Supongo que no creeréis que se ha acabado aquí la diversión? Unos ruidos en la bodega de la lanzadera, una vez en el hiperespacio, harán descubrir a los PJs que llevan un polizón a bordo. Este es nada más y nada menos que Cragus 12, que sobrevivió a la escaramuza en la cárcel para acabar con los jugadores que hayan podido sobrevivir hasta este momento de la aventura.

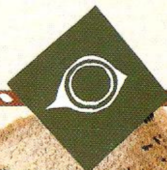
Recompensas

Los supervivientes recibirán 12 puntos de habilidad cada uno. El que hizo huir al Jedi Oscuro recibirá otros 2 adicionales, igual que el que fulminó al robot (si es que lo fulminaron), y 3 el que acabe con Cragus 12. Recibirán, además, 6.000 créditos cada uno por el cazarecompensas (si conservan su cuerpo), y 5.000 todo el grupo por la lanzadera imperial. Respecto a su carguero ligero y La Garra, han sido confiscados por los imperiales. No se puede tener todo en esta vida. ◆



Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas. • **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • **Mapa de las tierras de Bree**. • **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos. • **Fichas** de personajes preparados para jugar. • **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras